
AÑO XI - TERCERA ÉPOCA - Número 1
NUEVO
395 PTAS
MICRO manía
Sólo para adictos
REPORTAJE
Así son todas las máquinas de la nueva generación
ANIMATRÓNICA
Actores cibernéticos al servicio de la televisión
UNDER A KILLING MOON
Todos los pasos para acabar con la conspiración
8 426239 020312 00001
HOBBY PRESS
FULL THROTTLE
El lado salvaje de LucasArts



Edita
HOBBY PRESS, S.A.

Presidente
María Andrino
Consejero Delegado
José I. Gómez-Centurión
Subdirectores Generales
Domingo Gómez
Amalio Gómez

Director
Domingo Gómez
Subdirectora
Cristina M. Fernández

Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Carmen Santamaría,
Pilar Cazorla (Ayudante)

Redactor Jefe
Javier de la Guardia
Jefes de Sección
Francisco Delgado,
Francisco J. Gutiérrez
Redacción
Carmelo Sánchez
Óscar Santos
José C. Romero (Traducciones)
Secretaria de Redacción
Laura González

Directora Comercial
María C. Perera

Departamento de Publicidad
María José Olmedo

Coordinación de Producción
Lola Blanco

Departamento de Sistemas
Javier del Val

Fotografía
Pablo Abollado

Corresponsales
Marshal Rosenthal (U.S.A.),
Derek Dela Fuente (U.K.),

Colaboradores
Toni Verdú
Fernando Herrera
Pedro J. Rodríguez
Antonio De Cárcer
Santiago Erice
Rafael Rueda
Francisco J. Rodríguez
Jesús Pérez
Juan Antonio Pascual

Redacción y Publicidad
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes
28700 (Madrid)
Tel. 654 81 99 / Fax: 654 86 92

Imprime
Altamira
Ctra. Barcelona, Km.11,200
28022 Madrid
Tel. 747 33 33

Distribución y Suscripciones
HOBBY PRESS, S.A.
Tel 654 81 99.
S.S. de los Reyes. Madrid.

Transporte
Boyaca
Tel 747 88 00

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de Información. **MICROMANIA** no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.

Circulación controlada por 

sumario

Año XI - Tercera época - Número 1 - Febrero 1995 - 395 ptas.(IVA incluido)



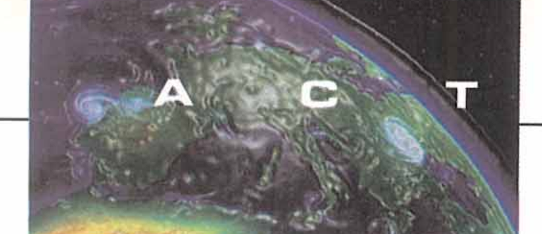
Editorial

¿Sorprendidos? Suponemos que sí. Un cambio tan evidente como el que os proponemos a partir de este mes cuanto menos tiene que haberos sorprendido. Iniciamos una nueva época y en ella hemos puesto una vez más toda nuestra ilusión, apoyada por nuestros once años de experiencia, para presentaros un nuevo Micromanía en el que hemos incorporado muchas novedades pero que en esencia sigue siendo fiel a sus principios: ofreceros con el mayor rigor toda la información relacionada con el entretenimiento informático.

Por nuestras páginas van a desfilar todas las novedades tanto en software como en hardware y junto a ellas, bajo la atenta mirada de nuestros expertos, os daremos nuestro punto de vista sobre los juegos de máxima actualidad. También os presentaremos diferentes reportajes que os permitirán tomar contacto con los últimos avances en tecnología informática relacionada con el entretenimiento. Y muchas, muchísimas cosas, tantas como páginas tiene este nuevo Micromanía. Casi 150 páginas repletas de información que hemos confeccionado para poner a vuestro alcance cuanto ha ocurrido en los últimos treinta días.

Creemos que el esfuerzo ha merecido la pena, pero es a vosotros a quien corresponde juzgarlo. Una vez más os animamos a que nos contéis qué opináis de esta nueva aventura que hoy iniciamos juntos, para, entre todos, construir cada día un MICROMANÍA mejor. Hasta el próximo mes.

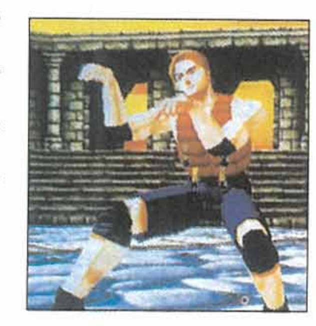
La redacción



Virtua Fighter 2

EL JUEGO QUE ESTREMECE JAPÓN

LA CAPACIDAD DE PRODUCCIÓN DE AM2, EL MÁS ACTIVO E IMPORTANTE DEPARTAMENTO DE PROGRAMACIÓN DE SEGA, A NIVEL DE MÁQUINAS RECREATIVAS, NO CONOCE LÍMITES. TRAS EL ESPECTACULAR BOMBAZO DE «VIRTUA FIGHTER», Y LA INTERVENCIÓN DEL EQUIPO EN EL DESARROLLO DE LA VERSIÓN QUE ESTÁ ROMPIENDO MOLDES EN JAPÓN, EN FORMATO SATURN, PLANEAN DEJAR BOQUIABIERTO AL RESPETABLE CON SU MÁS RECIENTE E INNOVADORA CREACIÓN: «VIRTUA FIGHTER 2». LOS SALONES ARCADE EMPIEZAN A ESTREMECERSE.





FORMATO: MODEL 2 (RECREATIVA)
SEGA/AM 2



El diseño y desarrollo de «Virtua Fighter 2», ha tenido tal importancia para AM2, que incluso su cabeza visible y máximo responsable, Yu Suzuki, se ha visto envuelto en todo el proceso, de manera directa.

El esfuerzo que el equipo de programación ha realizado para ofrecer algo que superara en todo al original, se ha visto acompañado de las mejoras incluidas en la máquina, a nivel hardware –el C.G. 2 o Model 2–, incluyéndose memoria extra, cuya mayor aportación es la posibilidad de definir con gran perfección todos los gráficos y, sobre todo, mejoras visuales en las tomas lejanas de cámara –el gran problema que ha padecido «Daytona USA»–. La mejora global en este tema se mantiene, frente a «Virtua Fighter», en una proporción de 1 a 3.

Las imágenes se procesan al doble de velocidad que sobre el Model 1, corriendo a sesenta (60) fotogramas por segundo, y manejándose de manera directa alrededor de trescientos mil (300.000) polígonos por segundo, con mapeado de texturas.

La calidad gráfica es, como podéis comprobar, sobresaliente. Todos los luchadores presentan una apariencia semi-real. Los polígonos pasan casi desapercibidos, con formas mucho más suaves y redondeadas, proporcionando las texturas –en escenarios, personajes y ropas– un espectáculo visual sensacional.

Sin embargo, algo que llamará la atención más directa del jugador, es la inclusión de dos nuevos personajes, que se unen a los ocho que se podían encontrar en el original. Shun Di (Shun) y Lion Rafale (Lion), son la aportación directa de Yu Suzuki –aparte de toda la dirección del proyecto– a «Virtua Fighter 2». Para encontrar una personalidad definida sobre los nuevos luchadores, Mr. Suzuki no dudó en viajar hasta el mismo corazón de China en busca de nuevas ideas, basándose para el trabajo final en maestros reales de artes marciales.

«Virtua Fighter 2» incluye también las opciones de "Sudden Death" –como en el original– y el "qualification mode", en el que en la modalidad de un jugador, el usuario se enfrenta a la máquina hasta que pierde, mostrándose el grado alcanzado.

En definitiva, un juego con el que Sega está consiguiendo romper, y que alcanza en Japón –según refleja la prensa nacional nipona– la calificación de fiebre y manía. ¿Ocurrirá algo parecido en España?

NOTA: Agradecemos a AmuseTEC por la información y colaboración prestada sobre «Virtua Fighter 2».

EL CÓMIC SE HACE INTERACTIVO



Tras el reciente estreno y éxito de taquilla de la última maravilla en efectos especiales por ordenador, «La Máscara», se prepara el lanzamiento en CD-ROM de una adaptación de los cómics originales, en los que se basa el film protagonizado por James Carrey y Cameron Díaz.

«The Mask. The Origin» es una curiosa producción de Cyber Comics y Metrolight Studios, cuya característica principal es que no se trata, como se pudiera suponer, de un juego. Es, exactamente, un cómic –tal cual– en formato digital.

Se compone en total de cinco episodios distintos, en las que se narra la historia original del personaje, y diversas aventuras a cual más loca y delirante. Un diseño idéntico al de papel, con unas estructura basada en viñetas y bocadillos, incluyendo voces digitalizadas, hace de «The Mask» una nueva forma de entender el arte del cómic.

La versión que se pondrá en circulación es un CD multiformato, que funciona indistintamente en PC y Mac, corriendo bajo Windows en el primero.

Si habéis visto ya la película, esta es una buena oportunidad para conocer el verdadero origen del personaje, y si no es así, os pondrá en antecedentes sobre tan fantástico ser.

ESPECIAL COLECCIONISTAS



Una edición especial para coleccionistas de «Rise of the Robots» en versión CD-ROM, de tirada limitada, está ya disponible en el mercado.

«Rise of the Robots. The Director´s Cut», incluye el juego original, tal y como ya apareció con anterioridad, y un CD adicional, en el que se incluyen imágenes estáticas y animaciones de todo el proceso de creación del programa, el diseño de escenarios y robots, datos sobre los programadores y, como exclusiva, imágenes inéditas desechadas para la versión final. En estas, se puede observar las distintas pruebas que se realizaron para los primeros diseños, la preparación de la caja, e incluso alguna que otra "locura" que los grafistas se permitieron con los protagonistas del juego.



Este CD adicional no incluye música ni es una continuación del juego. Tan sólo contiene imágenes. Eso sí, los seiscientos megas de información que permite están ocupados en su totalidad.

Si alguno de vosotros estaba interesado en hacerse con «Rise of the Robots», tiene ahora la oportunidad de conseguir este nuevo producto, aunque deberá darse prisa, ya que tan sólo existe un reducido número de unidades que saldrán a la venta.

GANADORES CONCURSO «COLONIZATION»

Santiago M. Llamas Robledo	Málaga
Alberto Vidal Diez	Valladolid
Luis Borja Alonso Tristán	Valladolid
Jaime Carpio Gallardo	Elda
David Pérez Bartolomé	Burgos
Andrés Alagarda Mocholí	Valencia
Félix Gómez Bernalte	A. de Henares
Raúl Martín Ercilla	Barcelona
David Gil Trueba	Barcelona
Eduard Martos Parejo	Vic

Cada uno de ellos recibirá el siguiente lote de premios: camiseta «Colonization», Joystick Jetstick, y los siguientes juegos de Microprose: «F- 14 FLEET DEFENDER», «U.F.O», «1942: THE PACIFIC AIR-WAR», «SUBWAR 2050» y «PIRATES OF GOLD».

Flash

Bullfrog, compañía cuyos productos venían siendo distribuidos en toda Europa por Electronic Arts, ha sido adquirida por esta en su totalidad. Si bien la situación no variará para el usuario en cuanto a la disponibilidad de todos sus juegos, ya no se puede hablar de la compañía responsable de programas como «Syndicate» o «Theme Park» como empresa independiente.

Una triste nueva. Accolade Europa ha cerrado sus oficinas en Londres, aunque, por el momento, no desaparece como compañía, manteniendo en activo su central estadounidense. Los rumores sobre la posible adquisición del grupo por parte de otra compañía circulan incesantemente, aunque nadie confirma nada oficialmente.

«Warcraft» y «Space Federation» son los dos nuevos títulos de Interplay, ambos de estrategia, que muy pronto veremos aparecer en el mercado nacional. «Warcraft» presenta tintes de RPG, y está protagonizado por orcos y humanos, y «Space Federation» está ambientado en un lejano futuro, en el espacio exterior.

Las versiones en español de «Wing Commander 3» y «Under a Killing Moon» están ya en marcha, y aparecerán en el mercado en marzo, probablemente. Por fin escucharemos a los Kilrathi amenazarnos en nuestro idioma, y podremos resolver uno de los más complicados casos de investigación, en una lengua para la que no necesitemos tener un diccionario al lado.

Una de las recreativas más alucinantes del momento, «Killer Instinct», de Rare y Nintendo, basada en tecnología Ultra 64, está encontrando problemas de distribución en Europa, pues se le está achacando un exceso de violencia. Esperemos que este ambiente no llegue a nuestro país y la podamos disfrutar plenamente.

LA PELICULA SE BASA EN UNA NOVELA DE MICHAEL CRICHTON

EL secreto está en la Realidad Virtual

EL SECRETO QUE DESARROLLA LA TRAMA ARGUMENTAL DE «ACOSO» SE ESCONDE EN UN AVANZADO, SOFISTICADO Y REVOLUCIONARIO SISTEMA DE REALIDAD VIRTUAL CREADO POR DIGICOM, LA EMPRESA DE INFORMÁTICA DONDE TRABAJAN SUS PRINCIPALES PROTAGONISTAS Y TRANSCURRE LA ACCIÓN DE ESTA PELÍCULA. DIRIGIDA POR BARRY LEVINSON –GANADOR DE UN OSCAR EN 1988 POR «RAIN MAN»– E INTERPRETADA POR DEMI MOORE Y MICHAEL DOUGLAS, ESTA PELÍCULA ESTÁ BASADA EN LA NOVELA HOMÓNIMA DEL ESCRITOR MICHAEL CRICHTON.

Este autor de bestsellers cuyas obras han sido traducidas a más de veinte idiomas se siente como pez en el agua haciendo predicciones sobre el futuro que nos depararán las nuevas tecnologías. El esquema no es nuevo y ya lo utilizaba Julio Verne durante el siglo pasado: partir de una realidad científica existente e imaginarse su evolución lógica sin que la fantasía del creador se dispare tanto como para las consecuencias que se auguran transformen la historia en un cuento fantástico en vez de en una "novela científica".

FILÓN CINEMATOGRÁFICO

En «Parque Jurásico», la obra llevada al cine por Spielberg, aprovechó la ingeniería genética –y los conocimientos, seguramente aprendidos de su graduación en la Escuela de Medicina de Harvard– para trasladar dinosaurios a nuestros días. Para construir «Acoso» ha recordado los tiempos en que dirigió una empresa de software –Film Track, donde se diseño el juego de ordenador «Amazon»– y creado un thriller erótico cuyos protagonistas se mueven entre pantallas de ordenador, se comunican a través del correo electrónico y entran en un mundo alucinante gracias a la Realidad Virtual.

El cine ha hallado en ésta un filón y, desde «El cortador de césped», parece estar cada día más de moda meter en los largometrajes unos minutos de cinta con tan espectacular avance técnico. En «Acoso», Digicom posee un archivo de datos que se muestran al usuario con imágenes en Realidad Virtual. Allí transcurre uno de los momentos más importantes e impactantes del filme; aquel en que el personaje encarnado por Michael Douglas busca las pruebas que le ayuden a demostrar su inocencia. Para el rodaje de esta escena y que la conjunción de futurismo y credibilidad fuera efectiva, se filmó a los actores sobre una pantalla azul y, posteriormente, se combinaron estas imágenes con otras creadas mediante gráficos de ordenador. Industrial Light & Magic se responsabilizó de los efectos especiales del filme y, más concretamente, de la escena mencionada; un fotomontaje digital en el que destacan los peculiares efectos arquitectónicos que conforman la biblioteca y el movimiento de seres humanos en el entorno ficticio.

LOS ORDENADORES SON FALSOS

Este filme también nos muestra cómo se supone que será una empresa del futuro inmediato que se dedica al desarrollo de sofisticados sistemas de software. Como casi todo el tiempo los personajes están en una, era importante cuidar el entorno. Lo curioso es que la mayoría de los cerca de cien ordenadores que aparecen son falsos, ya que los auténticos planteaban muchos problemas logísticos, fundamentalmente los derivados del ruido que hacían si estaban en funcionamiento. Una conocida firma norteamericana prestó treinta y uno reales al equipo de producción, con los cuales no solamente se crearon los gráficos que se ven en las pantallas de los monitores, sino que se controlaron los ya mencionados efectos especiales. Era necesario que la ficción no se tragara a la ciencia y los responsables del largometraje, estrenado en España el pasado 27 de enero, se muestran satisfechos con los resultados.







Santiago Erice

LA LUCHA EMPIEZA EN ULTRA 64

Killer Instinct

NINTENDO DESTAPÓ EL TARRO DE LAS ESENCIAS Y SE ALIÓ CON RARE –«DONKEY KONG COUNTRY»– Y MIDWAY PARA PRODUCIR EL MEJOR JUEGO DE LUCHA JAMÁS CONTEMPLADO. CONTEMPLAR CUALQUIER ESCENA DE ESTE INCREÍBLE BEAT´EM UP, Y CAER RENDIDO A SUS PIES, ES TODO UNO. ULTRA 64 EMPIEZA A DEMOSTRAR EN SUS VERSIONES RECREATIVAS TODO DE LO QUE ES CAPAZ. LA MÁQUINA ESTÁ A PUNTO DE APARECER EN LOS SALONES DE NUESTRO PAÍS Y, SI QUERÉIS SABER LO QUE ES REALMENTE UN JUEGO DE LUCHA, NO PODÉIS PERDEROS «KILLER INSTINCT».



FORMATO: ULTRA 64
(RECREATIVA)
RARE/MID WAY/NINTENDO

Poco a poco, se ha ido perfilando y conociendo con mayor detalle todo lo referente al proyecto Ultra 64. Nintendo, siguiendo una política de no inducir a especulaciones innecesarias, iba informando sobre los avances que se iban consiguiendo en el –entonces llamado– Project Reality, con cuentagotas.

Lo primero que se supo era que Nintendo había contactado con Silicon Graphics, para el diseño y producción de una tecnología desconocida hasta entonces, que hacía de cualquier otra un mero juguete. Sesenta y cuatro bits, unos costes increíblemente reducidos y unas fechas que nadie se atrevía a confirmar, fueron los siguientes datos conocidos.

Por fin, se empezó a hablar de los primeros licenciatarios de Ultra 64: Rare, DMA, Iguana, Williams... Y ahora, recién iniciado el 95, se empiezan a ver los primeros resultados. Como «Killer Instinct».

«Killer Instinct» se presenta como el primer juego que ofrece el máximo detalle gráfico visto en recreativa, con imágenes en alta resolución y render en tiempo real. La elevada velocidad de cálculo que esto implica no incide lo más mínimo en la acción del juego, que se desarrolla de modo vertiginoso. Las cuidadas animaciones de todos los personajes, resultan casi tan reales como los de una persona de carne y hueso.

Para realzar esta espectacularidad gráfica, la recreativa de Midway incorpora un monitor de 28 pulgadas, diseñado específicamente para «Killer Instinct», según fuentes oficiales.

Los diez luchadores de «Killer Instinct» poseen un tamaño inusitado para lo que estamos acostumbrados a ver, en referencia a sprites. Todos y cada uno de ellos poseen multitud de movimientos y golpes especiales destacando en este apartado que, a diferencia de otros programas –tanto en recreativa, como en formatos domésticos– son capaces de emplear tanto sus propias manos como todo tipo de armas, incluyéndose también –por supuesto– combos sensacionales.

El tema del sonido también ha preocupado especialmente a Midway y Rare. «Killer Instinct» aplica sonido digital –DCS Sound System– en todas las variantes que se pueden escuchar en el juego: música, diálogos y efectos.

Lo que nos gustaría saber es cómo se las apañarán en Nintendo para introducir todo lo que «Killer Instinct» da de sí, en un cartucho. La versión doméstica de Ultra 64 se basará, en principio, en cartuchos de megamemoria, aunque fuentes bien informadas aseguran que la compañía nipona no descarta, si la tecnología existente en el momento del lanzamiento ofrece la calidad adecuada, otros soportes. ¿Veremos «Killer Instinct» en Ultra CD-ROM? Eso, todavía es una incógnita.

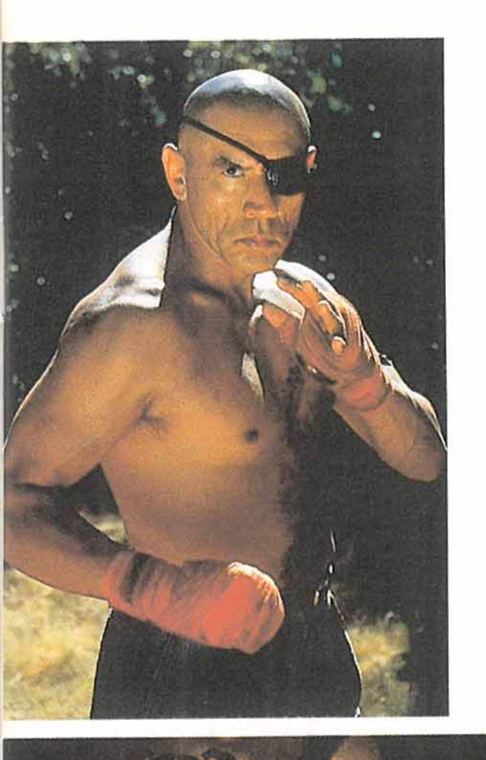
Por último queremos completar este artículo agradeciendo especialmente a AmuseTEC y Nintendo España la colaboración e información prestadas a la hora de ofrecernos datos sobre Ultra 64.

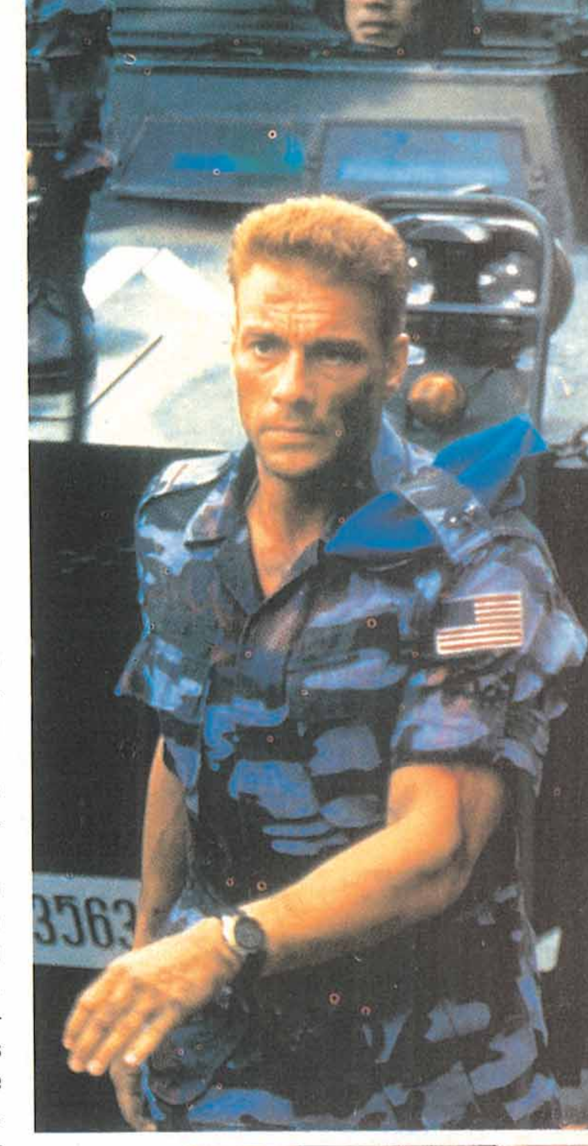












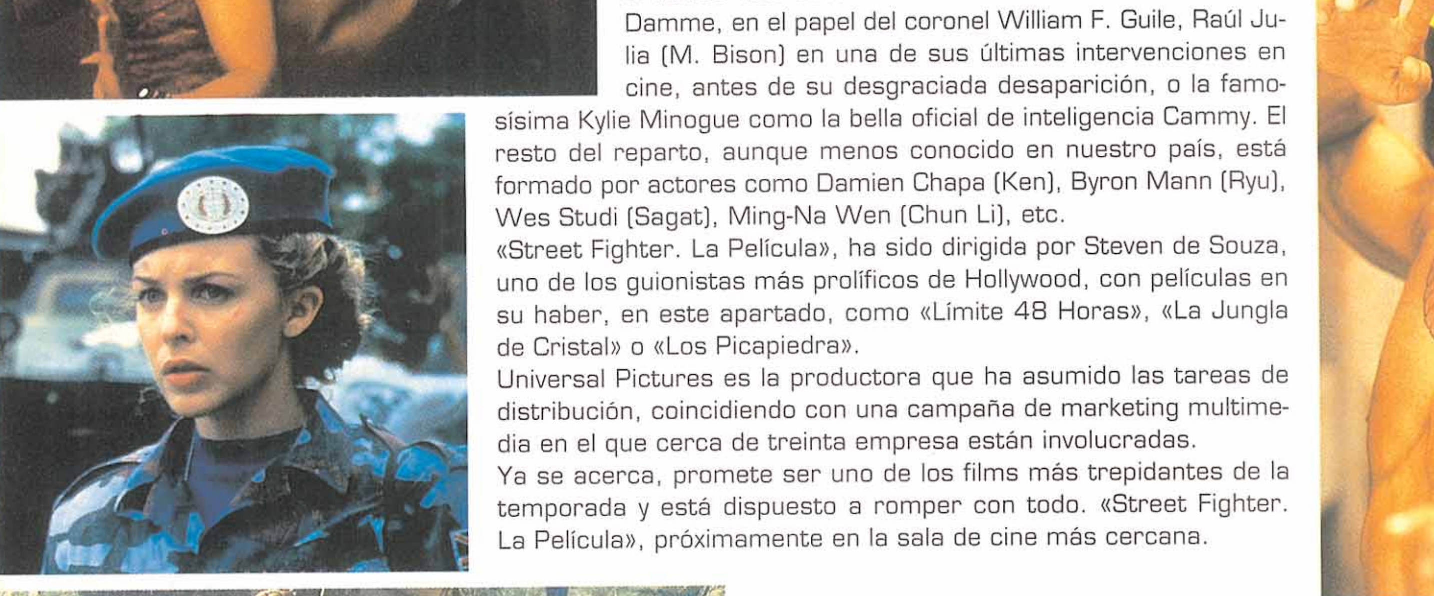
«STREET FIGHTER. THE MOVIE»

Un juego de película

No podía ser de otro modo. La historia tenía que seguir un curso lógico, y acabar por convertir un fenómeno mundial del videojuego, en película. Tal ha sido el impacto social de un programa como «Street Fighter».

El más famoso juego de todos los tiempos, ha sido adaptado a la pantalla grande, como una auténtica superproducción, financiada por la misma Capcom.

Ya habían sido publicadas algunas noticias sobre el rodaje de este film que, por fin, ha visto la luz en Estados Unidos, y llegará en breve a toda Europa y, por supuesto, España. No se ha reparado en gastos, con un presupuesto cercano a los cuarenta millones de dólares, para llevar al cine la magia de un juego que cuenta, sólo en los EE.UU., con más de veinticinco millones de usuarios, en cualquiera de sus versiones y reunir a un elenco artístico con actores de la talla de Jean-Claude Van Damme, en el papel del coronel William F. Guile, Raúl Julia (M. Bison) en una de sus últimas intervenciones en cine, antes de su desgraciada desaparición, o la famosísima Kylie Minogue como la bella oficial de inteligencia Cammy. El resto del reparto, aunque menos conocido en nuestro país, está formado por actores como Damien Chapa (Ken), Byron Mann (Ryu), Wes Studi (Sagat), Ming-Na Wen (Chun Li), etc.



«Street Fighter. La Película», ha sido dirigida por Steven de Souza, uno de los guionistas más prolíficos de Hollywood, con películas en su haber, en este apartado, como «Límite 48 Horas», «La Jungla de Cristal» o «Los Picapiedra».

Universal Pictures es la productora que ha asumido las tareas de distribución, coincidiendo con una campaña de marketing multimedia en el que cerca de treinta empresa están involucradas.

Ya se acerca, promete ser uno de los films más trepidantes de la temporada y está dispuesto a romper con todo. «Street Fighter. La Película», próximamente en la sala de cine más cercana.









La ladrona más famosa de televisión

¿DÓNDE ESTÁ CARMEN SANDIEGO? ¡BÚSCALA EN LA PRIMERA?

CARMEN SANDIEGO



Es casi imposible que haya alguno de vosotros que no conozca la serie de juegos educativos realizados por la compañía estadounidense Broderbund en torno al personaje de Carmen Sandiego. Son ya varios los programas realizados teniendo como protagonista a esta mujer, gracias a los cuales miles y miles de personas de todo el mundo han aprendido geografía e historia de nuestro planeta, así como aspectos interesantes del universo. Y debido a su gran nivel de enseñanza, parecía obvio que tarde o temprano se hiciera un programa de televisión con la idea.

Dicho programa es un concurso de nombre «¿Donde se esconde Carmen Sandiego?», en el que toman parte tres chicos cuyas edades oscilarán entre los diez y los doce años. En él, los jóvenes tienen que seguir la pista a la escurridiza Carmen Sandiego y sus secuaces a lo largo de una zona determinada del globo terráqueo. El jugador que consiga llegar al final, se encontrará con una "ronda relámpago" en la que tendrá que situar varios puntos geográficos en un mapamundi gigante en menos de un minuto. Si lo logra, habrá capturado a Carmen Sandiego y se llevará una buena cantidad de premios.

Fue exactamente en septiembre de 1991 cuando Carmen Sandiego debutó en la pantalla pequeña con un concurso de gran valor educativo. Con una duración de tan solo media hora, pronto se convirtió en un éxito de audiencia de las series infantiles y desde entonces, no ha abandonado esa posición de privilegio hasta el momento. En nuestro país este interesante concurso se emite por la primera de Televisión Española todos los viernes a las 19:30 horas, y cuenta con Luis Montalvo y Lola Muñoz como presentadores.

LA OLEADA DOMARK

Tocando un poco todos los géneros, la compañía británica tiene previsto lanzar en breve «The Orion Conspiracy», «Absolute Zero» y «Tank Commander».

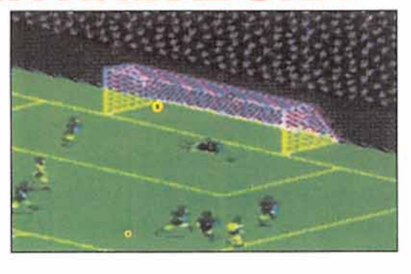
El primero es un proyecto que se lleva fraguando hace tiempo, y que tenía el título provisional de «Cerberus». Está programado por Divide By Zero, el equipo detrás del «Innocent Until Caught» de Psygnosis, y es una aventura con gráficos SVGA, ambientada en el espacio y en el futuro.

«Absolute Zero» es un simulador espacial, en el que encontraremos dos razas enfrentadas en un cruento conflicto, los Terranos y los Schizans. Se rumorea que las armas que se utilizan en el juego son algo completamente distinto a cualquier cosa vista con anterioridad.

Por fin, «Tank Commander», desarrollado por Big Red Software, es un simulador de tanque que contará con más de cuarenta misiones, incluyendo opciones de juego en red para un total de dieciséis jugadores. También incluirá opción de casco virtual.



THQ COMIENZA UNA NUEVA ANDADURA



Según una noticia de última hora, la compañía THQ cambia su distribuidor en España para la comercialización de todos sus productos de consola. Arcadia Software se he hecho con los derechos de distribución de los juegos de THQ, comenzando por una de las versiones más esperadas en portátiles, «FIFA International Soccer» para Game Boy.

Esta adaptación es compatible con Super Game Boy, presenta la misma estructura y diseño de juego que las versiones ya conocidas, y es una versión de un único jugador. Los cuatro megas de esta cartucho ofrecen todas las opciones que se podían encontrar en el juego para Super Nintendo o Mega Drive, incluyendo –se siguen acordando de nosotros– el castellano como lengua alternativa.

GREMLIN MUEVE EL FUTURO

Gremlin Interactive ha anunciado que se encuentra en pleno desarrollo de una potentísima herramienta dedicada al diseño gráfico y animación, pensada para el aprovechamiento exhaustivo de todas las posibilidades que ofrecen soportes como PC, CD-ROM, 3DO y CD-i. Aseguran, incluso, que los resultados que se puedan obtener con esta herramienta mejorarán increíblemente los conseguidos en escenas tan impresionantes como las que se podían contemplar en la película de «Jurassic Park».

"Motion Analysis System" basa su fórmula de trabajo en la grabación digital que efectúa un ordenador, de movimientos reales captados mediante sensores repartidos por el cuerpo del sujeto del que se quiera captar una secuencia motriz concreta, y la grabación de vídeo mediante seis cámaras estroboscópicas. Este sistema se basa en otro más antiguo, utilizado para analizar y mejorar técnicas motrices en deportistas.

"Motion Analysis System" será capaz, afirman en Gremlin, de registrar hasta 120 fotogramas por segundo para definir una animación perfecta, y sus resultados comenzarán a verse en los lanzamientos que la compañía efectúe durante el año en curso.

Por otro lado, Gremlin intentará hacerse un hueco con "Motion Analysis System" en el complejo mundo de la publicidad televisiva y los efectos especiales para la pantalla grande, donde esperan sorprender con escenas inolvidables.

LA REVOLUCION



AHORA PUEDES ADQUIRIR LOS PRODUCTOS FRIENDWARE EN :



NOVEDADES

PLANET STRIKE



¿Podrás salvar la galaxia?
¡La continuación de Blake Stone!
Lucharás contra un ejercito de mutantes bajo el control de un loco que está poniendo en peligro el futuro de la humanidad.
REQUIERE: 386/486, 640K RAM, V.G.A.
Soporta JoyStick, ratón y tarjeta de sonido
Versión Registrada: 3.990 Pts. (más de 20 niveles)

BOPPIN



Más vale que se te de bien, porque Boppin te ofrece hasta 160 niveles de acción y lógica para uno o dos jugadores.
¡Y una vez que completes todos los niveles, podrás crear los tuyos propios gracias a su editor de niveles!
REQUIERE: 386/486, 2 Megas RAM V.G.A. Soporta Joystick y tarjeta de sonido
Versión Shareware: 25 niveles, 650 Pts.
Versión Registrada: Boppin Standard (80 niveles) 2.990 pts.
Boppin De Lujo: (160 niveles + editor de niveles) 4.200 Pts.

WACKY WHEELS



Permite uno o dos jugadores, en el mismo ordenador o por modem, con conducción bajo el agua, saltos, disparos entre los participantes, y muchas sorpresas más.
REQUIERE: 386/486, 2 Megas de RAM y VGA.
Versión Shareware: 650 Pts.
(5 circuitos, 2 zonas de combate y 4 competidores donde elegir)
Versión Registrada:
a) Estandar: 3.990 Pts (15 circuitos, 6 zonas de combate, 8 competidores)
b) De lujo: 4.990 Pts. (30 circuitos, 12 zonas de combate, 8 competidores)

ONE MUST FALL

4 ¡EL JUEGO MAS ESPERADO DEL 94!

Modo HIPER VIOLENTO

Increíble juego de lucha donde manejarás a un enorme Robot al que podrás ir mejorando a medida que vayas ganando peleas y dinero, hasta hacerlo invencible.
Posibilidad de uno o dos jugadores. Increíbles gráficos y efectos de sonido.
REQUIERE: 386/486, 4 Megas de Ram y VGA.
Versión Shareware: 650 Pts. (4 robots donde elegir, un torneo)
Versión Registrada: 5.990 Pts. (11 robots, y 3 enormes torneos)

LOS MAS ESPERADOS

EPIC PINBALL

5

¡Ahora un nuevo Pack con 4 Pinballs!
El mejor Pinball del mercado se ofrece en tres packs individuales de 4 Pinballs cada uno (386/486)
Versión Shareware: 650 Pts. 1 Pinball
Versión Registrada: un pack: 4.500 Pts. 4 pinballs
dos packs: 7.990Pts. 8 Pinballs. tres packs: 9.600 Pts. 12 Pinballs.

WOLFESTEIN 3D



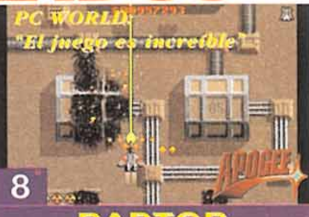
Por fin en España las 6 misiones completas de uno de los mejores juegos de todos los tiempos.
Requiere VGA. 286+. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 650 Pts. 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 6.500 Pts. 6 misiones. (60 niveles)
Incluye además editor de niveles y más de 100 niveles creados por diversos autores

SPEAR OF DESTINY



¡AHORA CON EDITOR DE NIVELES GRATUITO!
¡La continuación de Wolfestein 3D ahora a tu alcance! Infiltrate en la fortaleza nazi y recupera el objeto que Hitler cree que le hará invencible.
¡El Spear Of Destiny! 286+, VGA. FORMGEN INCORPORATED
Versión Shareware: 650 Pts. (2 niveles)
Versión Registrada: 6.990 Pts. (más de 20 niveles)

RAPTOR



Pilota la más poderosa nave del futuro, cumple misiones y mejora tu nave. Impresionantes gráfcos.
Requiere: 386/486. VGA. 2 Megas RAM Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 650 Pts. 1ª misión
Versión Registrada: 4.990 Pts. 3 misiones.

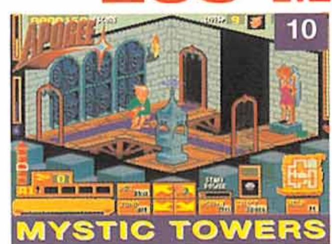
JAZZ JACKRABBIT



Libera a la princesa de los conejos. Muerte a las tortugas. El mejor juego de plataformas con una velocidad endiablada
Requiere: 386/486, VGA. 4 Megas de RAM
Versión Shareware: 650 Pts. (1ª misión)
Versión Registrada: 4.500 Pts.(misiones 1, 2 y 3)
4.500 Pts (misiones 4, 5 y 6)
6.500 Pts. (6 misiones)

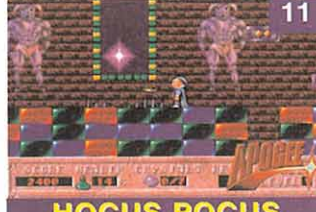
LOS MEJORES JUEGOS

MYSTIC TOWERS



MICROMANIA: "Desde el legendario Knight Lore, nunca nos habíamos divertido tanto con un programa"
¡Ayuda al Barón Baldric a liberar sus castillos!
Come, bebe, usa hechizos y objetos.
Requiere 286+, VGA. Soporta tarjeta de sonido
Versión Shareware: 650 Pts. (2 torres)
Versión Registrada: 4.500 Pts. (12 torres)

HOCUS POCUS



Hocus sueña llegar a ser un poderoso mago.
Para ello tendrá que superar 4 grandes pruebas a las que le someterá El Concilio de los Magos.
Requiere 386+, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 650 Pts.1ª misión.
Versión Registrada: 4.500 Pts. 4 misiones

ALIEN CARNAGE



Alienígenas invasores arrasan Nueva York transformando sus habitantes en zombies.
Libera a los rehénes y encuentra la nave alienígena. Impresionantes gráficos. Requiere 386+, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 650 Pts. 1ª misión.
Versiòn Registrada: 2.990 Pts. 4 misiones

OFERTAS

BLAKE STONE



Entra en combate mortal contra un loco científico y su ejercito de mutantes. Lo último en 3D
Requiere: 386/486, DOS 5+. 640K de RAM
Soporta tarjeta de sonido
Versión Shareware: 650 Pts. 1ª misión (10 niveles)
Versión Registrada: 4.500 Pts. 6 misiones. (60 niveles)

SANGO FIGHTER



¡la respuesta a Street Fighter! Juego de lucha para uno o dos jugadores con una animación, música y efectos de sonido fuera de lo común.
¡Tu misión será restaurar la dinastía Han!
Requiere 386, VGA. Soporta tarjeta de sonido.
Versión Shareware: 650 Pts. (Posibilidad de elegir entre 2 luchadores)
Versión Registrada: 3.990 Pts. (Posibilidad de elegir entre 12 luchadores)
Modo histórico completo

15 NEOPAINT AHORA NUEVA VERSION 3.0

Permite crear y editar imágenes con gran facilidad, desde blanco y negro hasta 24-bits. (16 millones de colores) Incluye utilidades para capturar pantallas. Soporta formatos PCX, TIFF, B.M.P. y GIF. Soporta cualquier tipo de tarjeta gráfica Requiere: 286+, Hercules...SVGA.
Versión Shareware: 650 Pts. **Versión Registrada:** 7.500 Pts.





NEOBOOK PRO

Permite crear, con gran facilidad de uso, sus propios libros, revistas, catálogos, folletos e informes de ventas interactivos y multimedia.¡la versión registrada le permitirá distribuir sus publicaciones en diskette o por moden sin tener que pagar Royalties! Soporta tarjeta de sonido. Requiere: 286+, Hercules...SVGA.
Versión Shareware: 650 Pts.
Versión Registrada: 8.600 Pts.

17 QUIKMENU III

La última versión del mejor entorno gráfico para Dos, que, através de un atractivo sistema de iconos, permite arrancar cualquier programa incluyendo Windows. ¡Además, permite operar con ficheros y directorios, realizar funciones del Dos,enviar y recibir correo electrónico, llevar una agenda personal, editar textos en ASCII, editar iconos, proteger tu sistema con una contraseña y mucho más! Requiere: 286+, Hercules...SVGA.
Versión Shareware: 650 Pts. (100 usos) **Versión Registrada:** 5.200 Pts.





NEOSHOW PRO

Le permitirá crear presentaciones profesionales multimedia a partir de sus ficheros PCX o GIF orientadas a reuniones, ventas o por simple diversión. Incluye todo tipo de efectos multimedia y de transición de una imagén a otra. Soporta resoluciones gráficas de hasta 1024x768 en 2,16 o 256 colores. Soporta tarjeta de sonido. Requiere: 286+, Hercules...SVGA.
Versión Shareware: 650 Pts.
Versión Registrada: 7.990 Pts.

¡¡VERSIONES SHAREWARE!! permiten probar un programa a un bajo precio antes de decidirse a adquirir la Versión Registrada. En el caso de que la Versión Shareware te guste y decidas seguir utilizandola debes adquirir la Versión Registrada que te dara acceso al programa completo, manuales en castellano, etc...

19 **Z80 SPECTRUM EMULATOR:** ¡Nueva versión 3.2! El mejor emulador de Spectrum del mercado, de Gerton Lunter.
¡La Versión Registrada permite controlar la velocidad del ordenador y conectar el cassette al ordenador!
Versión. Shareware: 650 Pts.
Versión Registrada: (Con emulación Disciple: 4.700 Pts.) (Sin emulación Disciple: 3.500 Pts.)

20 **JUEGOS DE SPECTRUM:** Más de 120 juegos para el emulador de spectrum. Precio: 3.000 Pts.

21 **EMULADOR DE COMMODORE 64:** El mejor del mercado, permite variar la velocidad del ordenador, se sumunistra con algunos juegos (Pole Position, Spy vs Spy, etc...)
Versión Shareware: 650 Pts.

POR CADA 5 PROGRAMAS SHAREWARE QUE COMPRES ELIJE UNO MAS GRATIS, POR CADA VERSION REGISTRADA,ELIJE UNA VERSION SHAREWARE GRATIS

SOLICITA NUESTRO NUEVO CATALOGO

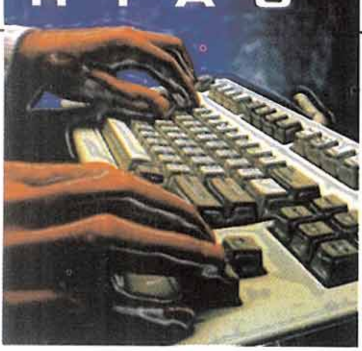
HAZ TUS PEDIDOS POR TELEFONO. GASTOS DE ENVIO ESPAÑA 350 Pts. PORTUGAL 1.000 Pts. SUDAMERICA 2.000 Pts.

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION REGISTRADA
1 2 [Boppin Estandar] [Boppin De Lujo] 3 [Estandar] [De lujo] 4 5 [Pack nº 1] [Pack nº 2] [Pack nº 3] 6 7 8
9 [Jazz 1-3] [Jazz 4-6] [Jazz 1-6] 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 [Con Disciple] [Sin Disciple] 20

HAZ UNA CRUZ EN TU VERSION SHAREWARE
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 21

Contrareembolso ☐ Talón nominativo a FRIENDWARE ☐ VISA ☐ 4B ☐
Nº tarjeta:________________ Fecha de caducidad:________/________
Firma:________________ Importe:________________
Nombre:________________ Dirección:________________
Población:________________ C.Post.:________________
Provincia: Teléfono :

FRIENDWARE. Rafael Calvo, 40 28010 MADRID
Telf.: 01/308 34 46 Fax.: 01/308 52 97



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

NO, NO INTENTÉIS HACER MEMORIA PARA RECORDAR SI MICROMANÍA HA TENIDO ALGUNA VEZ UNA SECCIÓN COMO LA QUE AHORA OS PRESENTAMOS. "CARTAS AL DIRECTOR" SE ESTRENA EN ESTA NUEVA ETAPA DE NUESTRA REVISTA CON LA IDEA DE SER UNA TRIBUNA ABIERTA, UNA COLUMNA CRÍTICA, UN DERECHO A RÉPLICA..., PARA TODOS AQUELLOS DE NUESTROS LECTORES QUE NOS QUIERAN SUGERIR, CENSURAR, ACONSEJAR, COMENTAR..., CUALQUIER ASUNTO QUE LES INTERESE, LES PREOCUPE O LES INCOMODE.

DE ESTE MODO ESPERAMOS QUE NOS MANDÉIS VUESTRAS CARTAS Y QUE LLEGUE A CREARSE UN FORO DE OPINIÓN EN EL QUE PARTICIPEN CUANTOS MÁS LECTORES MEJOR.

El software para Amiga

Soy un lector de su revista desde los gloriosos tiempos de los 8 bits. Su labor y trabajo me parecen magníficos, pero a todo buen trabajo se le pueden poner pegas, y yo voy a poner la mía...

...Poseo un Commodore Amiga y de un tiempo a esta parte echo de menos su aparición en su revista. A pesar de los problemas que está atravesando la compañía –ahora llamada Amiga Internacional– y que les ha obligado a cerrar todas las delegaciones europeas, permaneciendo sólo la del Reino Unido y la de Estados Unidos, creo que debería saber, si no lo sabe ya, que en estos lugares la venta de equipos de Commodore, léase CD32, Amiga 1200, Amiga 4000, supera con creces a las del PC y las consolas. Desafortunadamente esto no ocurre en España, habiendo que recurrir a una muy difícil importación de productos a través de la "importadora" oficial de Amiga en España, Mail Soft.

Para las pasadas Navidades las empresas desarrolladas de software se volcaron con el Amiga preparando más de 50 títulos, más que para cualquier otra máquina, incluidos algunos de desarrollo exclusivo para Amiga como «Sensible World of Soccer», «Akira», «Sensible Golf» y «Cannon Fodder 2» (estos últimos también para PC).

Mi queja referente a su revista es el caso omiso que hacen a las versiones desarrolladas para Amiga y que no señalan en ninguno de sus artículos...

...Sólo pido que se le preste un poco más de atención al ordenador porque con su silencio están contribuyendo a la muerte del Amiga en España. Un ordenador con hardware increíble que se emplea en películas, series de televisión, discotecas, etc..., no merece tan poca atención de su parte.

Alfonso González Dólera
(Madrid)

¿Tiene futuro el Amiga?

Me gustaría saber qué es lo que está pasando con los distribuidores del Amiga 1200, como Mail Soft o las tiendas especializadas. Hace tiempo que no tienen este producto y me gustaría saber el por qué.

Según me han dicho, el propietario de Commodore va a vender la compañía y hasta que alguna multinacional la compre no producirán más Amiga.

¿Es esto cierto? ¿Quién está interesado en adquirirlo? Y sobre todo, ¿cuándo lo traerán –fecha aproximada– los distribuidores en España?

P.D.: Sería buena idea si guardasen por lo menos un par de páginas para hablar del Amiga.

David Gómez Garrucho
(Dos Hermanas)

Alguien debe tener la culpa

Hola, me llamo Miguel, soy un gran admirador de Micromanía y, cómo no, de sus componentes, ya que sin ellos ésta no sería posible.

...Cuando compro la revista veo que cada mes le dan menos importancia al Amiga... en las últimas páginas de novedades y éxitos vienen sobre todo juegos para Pc y sólo unos pocos para Amiga...

...Con todo esto no quiero decir que Micromanía tenga la culpa. Creo que son las casas que se dedican a programar juegos las que se han olvidado de los usuarios de Amiga. No sé si estoy equivocado, pero que yo sepa, SSI, Origin, Megatech, Bullfrog, E.A., Empire, Infogrames, LucasArts, Ocean, Microprose, Sierra, etc. ahora sólo programan juegos en PC... ¿Por qué han decidido dejar de apoyar el Amiga?...

Miguel Montilla Barroso
(Cádiz)

El Amiga, marginado en Micromanía

Ante todo decir que no es mi intención, en absoluto, desmerecer la magnífica labor que habéis estado realizando con la publicación de Micromanía, tanto en su primera como en su segunda época.

Me llamo Sergio Pozo Hidalgo y soy un indignado usuario de COMMODORE AMIGA 1200. Sí, he dicho indignado por el trato preferencial del que están siendo objeto los PC Compatibles en detrimento del Amiga y la CD32.

Primero, el Amiga es MUY superior a los PC en la relación precio-prestaciones en general, y en prestaciones en particular, como paso ...

...El Amiga, –al contrario de lo que algunos afirman–, tiene distribuidor oficial en España (Amiga-Center), y también posee garantía oficial de Commodore en ELTEC. Lo que no hay son compañías que se dediquen a comercializar los juegos y utilidades de este ordenador en España, porque –según dicen ellas– "el Amiga es el ordenador cuyos juegos han sido los más pirateados de la historia", siendo esto totalmente incierto, ya que al menos los juegos de Amiga tienen protección contra copia, no como los de PC cuyas protecciones se "engañan" con mucha facilidad, y la mayoría de las veces basta con sacar una copia del que ya hay instalado en disco duro e instalarlo en otro ordenador. Pero la piratería del PC llega aún más lejos: hay utilidades que desprotejen programas automáticamente.

El Amiga no es una máquina de juegos, sino una potente estación para todo tipo de trabajos que supera con creces a los PCs (especialmente en sonido y gráficos). Esto debería quedar bastante claro para la mayoría de los usuarios de PC Compatibles que todavía piensan lo contrario. Es cierto que el software de Amiga es casi imposible encontrarlo traducido en castellano, pero también es cierto que el Sistema Operativo del Amiga en sus versiones 2.1 o superiores tienen la posibilidad de ser instalados en un perfecto castellano, al igual que los programas que incluyan esta opción. Muchas fuentes aseguran que el hardware y más el software son difíciles de encontrar, pero eso depende de dónde lo busque. Puede dirigirse a cualquier centro distribuidor de productos para Amiga (que son muchos) y encargar un producto (ya sea software o hardware) para que se lo traigan del extranjero sin ningún tipo de cargo adicional, y

con la traducción de los manuales al español (en la mayoría de los casos) si así lo desea. Para ilustrar esto decir que hay utilidades como Wordperfect para Amiga y también aplicaciones de dibujo en 3D y 2D mucho mejores que las de PC. Incluso el propio sistema operativo del Amiga es mucho mejor que cualquiera de PC.

También estoy indignado por la mala acogida –que me atrevería a tachar de racismo– que está teniendo la consola Amiga CD32 en España sólo porque es un producto Commodore Amiga. Esta consola supera con diferencia a cualquiera del mercado ya sea en formato CD o en cartucho, y también a los juegos en formato CD-ROM de los PCs...

...Así termino mi carta en defensa de un ordenador totalmente marginado en Micromanía como es el Commodore Amiga. Todos sabemos lo mal que lo está pasando Commodore con su crisis, pero eso no quiere decir que el Amiga sea un mal ordenador, y que por ello deba ser marginado. Además, Commodore USA ha sido comprada por una gran compañía asiática.

Sergio Pozo Hidalgo

Un lector indignado

Hola, me llamo Alejandro y os escribo para quejarme airadamente del trato que reciben los juegos de Amiga en Micromanía...

Supongo que debéis tener más lectores usuarios de PC que de Amiga. No consigo encontrar otra explicación; ¿cómo es posible que en todos los reportajes, reviews y novedades indiquéis sólo "Disponible: PC"? Muchos de los juegos de los que habláis existen también para Amiga, dejando a un lado que hay tres nuevas máquinas de Commodore (Amiga 1200, 4000 y CD 32) muy superiores en prestaciones al PC...

...No sólo habéis dejado de comentar los juegos de Amiga, incluso no publicáis jamás gráficos de Amiga, cuando antes la mayoría de las fotos pertenecían a ésta versión... Creo sinceramente que deberíais cambiar el nombre a la revista...

Alejandro Benito Roman
(Barcelona)

Nuestra opinión

Desde hace bastante tiempo estamos recibiendo cartas de queja de usuarios de Amiga respecto al poco espacio que Micromanía les dedica. Honestamente pensamos que no es justo que se nos acuse de no ocuparnos del Amiga. Nosotros fuimos los primeros que lo hicimos hace 7 años, cuando muchas otras revistas ni siquiera existían. Fuimos también los primeros en hablar en profundidad de juegos de PC. Fuimos los primeros en apoyar el CD-ROM y seremos los primeros en divulgar cualquier tecnología informática presente o futura que tenga que ver con el entretenimiento (3DO, etc...).

Con el tema del Amiga hemos hecho lo que buenamente hemos podido. Desgraciadamente el Amiga es un ordenador para el que cada día sale menos software. Su situación no sólo no mejora, sino que empeora diariamente. El Amiga no tiene presente (sólo pasado) y lo que es peor, tampoco tiene futuro.

Como sabéis por vuestra experiencia como lectores, Micromanía es una revista dedicada al videojuego y al entretenimiento. No encontraréis aquí hojas de cálculo, programas de gestión, utilidades y otro tipo de software que sí existe, y muy bueno, para Amiga.

No queremos tampoco entrar a juzgar desde estas páginas las supuestas calidades del Amiga y su posible superioridad técnica frente al PC o al MAC en eternas pruebas comparativas que no conducen a nada. Para zanjar esta polémica de una vez por todas, se podría argumentar que por ejemplo: cualquier máquina de Silicon Graphics es muy superior en prestaciones a cualquier Amiga, Mac o PC y en esto suponemos que no hay la mínima duda. Sin embargo, pocas son las ocasiones en que estas magníficas máquinas aparecen en nuestras páginas y el motivo no es otro que la escasa difusión que tiene entre los usuarios domésticos, el poco o nulo apoyo que tiene por parte de los desarrolladores de software de entretenimiento y la escasez de lanzamientos en nuestro mercado de productos de soft o hard relacionados con esta máquina.

El hecho innegable es la carencia de lanzamientos de programas de entretenimiento para Amiga en el mercado español. Esto es rigurosamente cierto. No sabemos con exactitud las causas pero intuimos que puede deberse al alto nivel de piratería, que ha ido minando las ventas hasta el límite de lo insostenible. Todas las distribuidoras han dejado de incorporar en sus catálogos programas en Amiga, por la nula respuesta de los usuarios a la hora de adquirirlos. El Corte Inglés, por poner un ejemplo significativo, decidió hace ya más de dos años dejar de vender software para Amiga.

Por otra parte, el apoyo internacional que tradicionalmente ha tenido Amiga está en declive (Alemania, Inglaterra). Revistas del norte de Europa, como la sueca DATOR, que tradicionalmente se dedicaban a Amiga ahora son sólo de PC. Incluso en España, la única revista que se mantenía exclusivamente dedicada al Amiga (Amiga World) ha terminado por cerrar, dándonos en el fondo la razón sobre la poca relevancia que el mercado de Amiga tiene en nuestro país. Mail Soft, ha dejado también de importar prácticamente todo el producto relacionado con Amiga.

En Estados Unidos, la cuna del software mundial, la cosa es aún peor. El propio Jack Sorensen, coordinador de desarrollos de LucasArts, definía hace muy poco la situación con estas palabras: "La carrera de Amiga en USA ha terminado. Ahora nos concentraremos en los PCs.". El propio Commodore cerró ya hace dos años sus oficinas de dirección en España y posteriormente las comerciales. El resto de Europa siguió el mismo camino. Noticias más recientes confirman la quiebra de Commodore a nivel mundial: como empresa ha dejado de existir. Con este panorama, ¿que podemos hacer las revistas, cuya misión es hacernos eco de los productos que salen al mercado? Creemos, sinceramente, que vuestras cartas de protestas deberían ir a fabricantes, productores y distribuidores. Quizás ellos tengan respuesta.

Por nuestra parte, mucho nos tememos que el Amiga (con el natural disgusto de sus indignados usuarios) seguirá en breve los pasos del Spectrum, MSX, QL, Dragon, Oric, Atari y otros muchos ordenadores (algunos de ellos muy buenos –¿quién dice lo contrario?–) que en su momento pasaron por las páginas de nuestra revista. El mercado manda y no se puede evitar lo inevitable... ¡Y que conste que lo decimos con pesar!

Domingo Gómez
Director de Micromanía.

El futuro ha llegado

LA NUEVA GENERACIÓN DE HARDWARE

por Francisco Delgado

CADA VEZ CON MAYOR INSISTENCIA, LOS RUMORES APUNTAN A QUE LAS FECHAS PREVISTAS EN PRINCIPIO, PARA EL LANZAMIENTO DE LA NUEVA GENERACIÓN DE CONSOLAS EN NUESTRO PAÍS, SE VAN ADELANTANDO SIN REMISIÓN. ¿SERÁ POSIBLE QUE, POR UNA VEZ, LOS PLANES ESTABLECIDOS VAYAN A TENER MÁS EN CUENTA AL USUARIO QUE LOS INTERESES DE LAS PROPIAS COMPAÑÍAS? EN ESPERA DE QUE LAS FECHAS SUFRAN UNA CONFIRMACIÓN OFICIAL, Y A MODO DE APERITIVO, PRETENDEMOS OFRECER UNA RÁPIDA REVISIÓN A LO QUE NOS ESPERA EN UN FUTURO –ESPERAMOS QUE CERCANO–. ASÍ SERÁN, A GRANDES RASGOS, LAS MÁQUINAS QUE INTRODUCIRÁN EN NUESTRAS CASAS LA TECNOLOGÍA MÁS INNOVADORA DEL MOMENTO.

Por fin, el 3 de diciembre, el Sony PlayStation vio la luz en Akibahara, Japón, la meca del videojuego. Un lanzamiento que supone la entrada del gigante en el mundo de las consolas, intentando hacerse un hueco entre los grandes. Sin embargo, todos se hacen la misma pregunta: ¿Puede Sony llegar, con el PlayStation, a la misma altura que Sega o Nintendo? Los comienzos del proyecto PS-X fueron duros. Pero lo que nadie puede saber es como se desarrollará su carrera en este difícil mercado, cuando su distribución alcance al resto del globo.

Se cuenta que la acogida al lanzamiento japonés del PlayStation fue algo más fría que la dispensada a Sega Saturn. Es muy probable que la causa se encuentre en esas dos semanas de retraso respecto a la máquina de Sega –del 22 de noviembre al 3 de diciembre de 1994–. Pero Sony pretende entrar en el club de los grandes.

La apuesta del PlayStation es arriesgada, mas cuenta con la ventaja de estar apoyada por una tecnología de enorme potencial. Todas las investigaciones preliminares realizadas por Sony durante ese período dorado, en que los rumores sobre un CD para Super Nintendo corrían, parecen no haberse desaprovechado. Las complejas relaciones entre ambas compañías –la petición de un chip de sonido para Super Nintendo, del que se ocupó el ingeniero jefe de Sony, Ken Kutaragi, responsable del diseño del PlayStation, es uno de los más claros ejemplos, con posteriores problemas relacionados con los derechos sobre la programación del chip, y el acceso a la información para los desarrollado-



El gigante entra en juego

Sony PlayStation

res de software– se vieron rotas de manera casi definitiva cuando Nintendo confirmó en el CES de Chicago, en 1991, su intención de trabajar con Philips para el desarrollo de tecnología CD-ROM respecto a Super Nintendo, al tiempo que Sony anunciaba estar trabajando en el proyecto PlayStation.

Pero tras estos, y otros muchos, devaneos, PlayStation se ha hecho realidad. Tan real como su procesador principal, una pequeña "bestia" de 32 bit a 33 MHz, con arquitectura RISC. Dicho así, puede impresionar..., o no. Lo que ya deja algo más parado, e invita a suponer el motivo por el que Sony apuesta tan fuerte por sus criatura, es la velocidad de proceso de este chip: 30 MIPS.

Pese a todo, no es este procesador el responsable de que juegos como «Ridge Racer» –autoversión de Namco, de su recreativa– ofrezcan ese aspecto tan próximo a la realidad. Dos procesadores auxiliares se encargan de tareas de gestión de gráficos 3D, por un lado, y de imágenes planas, por otro. Tan potentes, o más, que el principal (66 y 80 MIPS, respectivamente), combinan funciones tan espectaculares como la posibilidad de manejo –teórica– de un millón y medio ó 500 000 polígonos por segundo (según se trate de polígonos planos o texturados), compatibilidad con formatos gráficos como el JPEG, o FMV en el standard MPEG-1 (el mismo que integra Philips en su cartucho digital de vídeo).

Estas prestaciones deben ver reflejados en pantalla unos resultados similares. Gracias a la paleta de 24 bits, las rotaciones de fondos, el scaling de sprites y un muestreo máximo y simultáneo de 360 000 polígonos por segundo, esos resultados se pueden suponer con facilidad. Pero, curiosamente, quienes más han clamado por la imposibilidad de explotar al máximo toda esta tecnología, han sido muchos grupos de programación, que no encuentran en el lector de doble velocidad de PlayStation, una respuesta satisfactoria a todas sus posibilidades técnicas. Sin embargo, Sony ha optado por este formato por una razón muy simple: reducción de costes –cerca de un 40 por ciento menores respecto a los cartuchos convencionales–.

Los recortes, afortunadamente, no parecen haber llegado al área de memoria –16 Mb de RAM y 8 de V-RAM–.

Así, lo visto, ¿es PlayStation el gran enemigo que han de temer Sega, Nintendo y 3DO?

FICHA TÉCNICA:

CPU:
R3000A (32 bit RISC/33 MHz/30 MIPS/132 Mb/s)
Coprocesadores: 3D (66 MIPS)/Gráfico(80 MIPS)

MEMORIA:
16 Mbit RAM/8 Mbit V-RAM/4 Mbit S.O. ROM

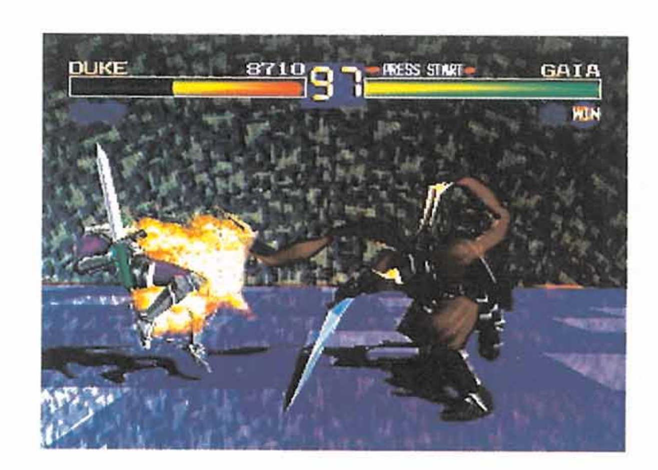
PALETA:
16.7 Millones (24 bit/True Colour)

CD-ROM:
Double Speed (2X/256 buffer de lectura/Tasa de Transferencia 300 KB/s)

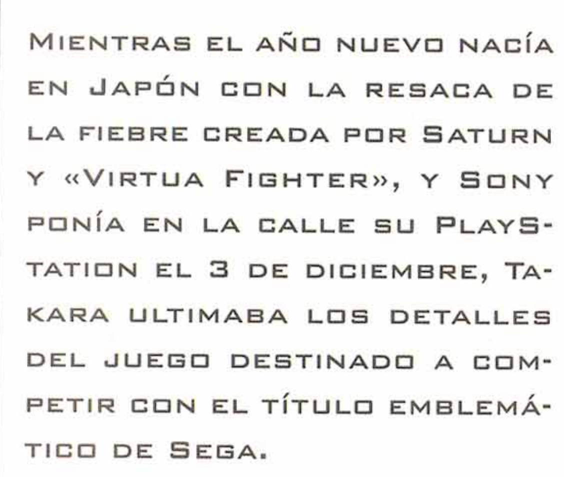
SONIDO:
ADPCM, 24 Canales/Sampleado (44.1 KHz)/4 Mbit RAM

PLAYSTATION da el golpe

TOH SHIN DEN







MIENTRAS EL AÑO NUEVO NACÍA EN JAPÓN CON LA RESACA DE LA FIEBRE CREADA POR SATURN Y «VIRTUA FIGHTER», Y SONY PONÍA EN LA CALLE SU PLAYSTATION EL 3 DE DICIEMBRE, TAKARA ULTIMABA LOS DETALLES DEL JUEGO DESTINADO A COMPETIR CON EL TÍTULO EMBLEMÁTICO DE SEGA.

UN CD QUE, TRAS «RIDGE RACER», ASEGURAN SUS CREADORES SE CONVERTIRÁ EN EL PRIMER CLÁSICO DE PLAYSTATION, E INCLUSO DE TODO EL MERCADO DEL SOFTWARE, EN UN GÉNERO TAN COMPLICADO COMO ES EL BEAT´EM UP. ¿QUÉ VERDAD SE OCULTA TRAS «TOH SHIN DEN»?

Namco es una compañía a la que Sony –y el proyecto PlayStation– tendrán mucho que agradecer con su apuesta por la recién nacida máquina, con títulos como «Ridge Racer».

Sin embargo la lista de licenciatarios de tecnología PS-X, para el desarrollo de software, se irá haciendo más y más larga, día a día. Takara ha sido otra de las que ha empezado su particular "tour de force" en busca de juegos realmente nuevos y sorprendentes. ¿Por qué, entonces, un género tan manido como el beat´em up? ¿Por qué un equipo de programación compuesto por cuarenta miembros?

Bien, si algo queda claro al contemplar las primeras imágenes de «Toh Shin Den» es que el esfuerzo invertido en la producción de un juego, quizá no excesivamente novedoso en apariencia, pero impactante en su acción y desarrollo, va a merecer la pena, a buen seguro.

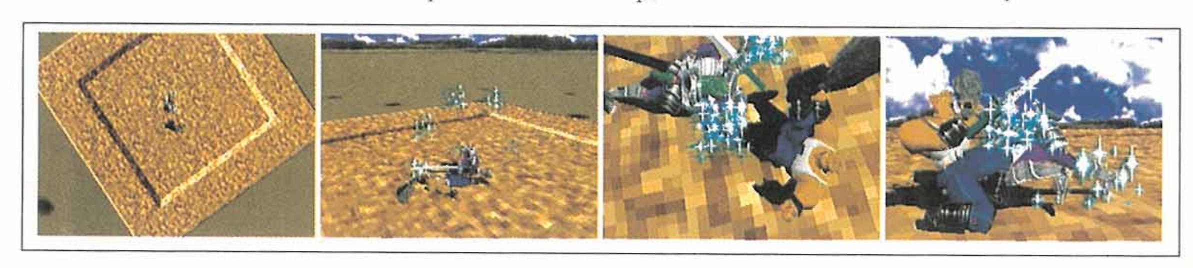
La comparación con «Virtua Fighter» se plantea como inevitable. Pero los tiros no van por ahí, ya que «Toh Shin Den» se puede acercar más a programas clásicos de Capcom o de SNK, como «Samurai Shodown», que al título diseñado por AM2.

Todos y cada uno de los personajes que intervienen en el juego, poseen un estilo personalizado y característico de lucha, que une técnicas de combate clásicas, a cuerpo descubierto, con aquellas en que se utiliza un arma específica. Si bien no se puede hablar de que Takara pretenda batir en su propio terreno a Sega, al menos si que está produciendo un programa que puede resultar más completo.

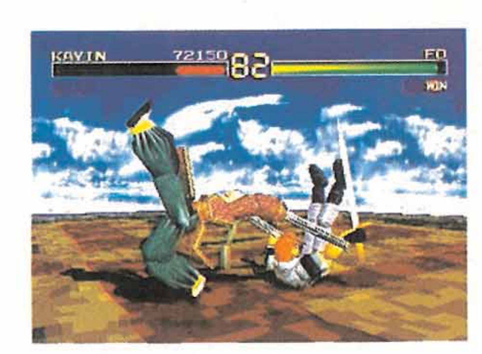
Sin embargo, la impresión inicial que el jugador puede obtener de «Toh Shin Den» se dirige hacia un aspecto muy concreto: gráficos.

Los ocho luchadores del juego –Kayin, Run-go, Eiji, Fo, Mondo, Sofia, Duke y Ellis, más un enemigo final (Gaia) que no se puede seleccionar en principio (a imagen y semejanza de ya sabéis que programa de AM2)– poseen un mimo y un cuidado casi enfermizamente perfeccionista, tanto en diseño como en movimientos.

La aplicación de texturas –sacando gran partido del potencial en proceso gráfico de PlayStation– es una constante, no sólo en los personajes sino en todos los escenarios –suelos, fondos, etc.–. Y, en referencia a los procesadores, parece que efectúan su trabajo en las animaciones de manera excelente, sin compensar la elevada











Todos y cada uno de los personajes que intervienen en el juego, poseen un estilo personalizado, característico de lucha, que une técnicas de combate clásicas, a cuerpo descubierto, con aquellas en que se utiliza un arma específica.

calidad de diseño con un nivel menor en los movimientos. Ambos apartados llegan durante todo el juego hasta un punto muy cercano al partido que se puede sacar de PlayStation, obligando al hardware a dar lo mejor de sí mismo. De hecho, las informaciones sobre «Toh Shin Den» apuntan que la gestión gráfica alcanza los 90.000 polígonos por segundo.
Un claro ejemplo de todo lo mencionado hasta el momento es el texturado de los ropajes de algunos luchadores, como Ellis, que parecen estar creados con materiales translúcidos, ofreciendo un alto grado de realismo. Tan alto que, por lo visto en el juego, parece que Takara está consiguiendo una tridimensionalidad casi perfecta, dando la opción de que cada contrincante pueda moverse hacia casi cualquier punto de la pantalla, en toda dirección y sentido, y rotando sobre la posición del adversario. Por supuesto, zooms y ángulos de cámara variables de modo automático, contribuyen a crear el efecto deseado.

Y como no, otro punto de especial interés para el usuario es el tocante a jugabilidad. Pues bien, la gama de golpes, llaves, y ataques armados que los protagonistas de «Toh Shin Den» despliegan en pantalla es brutal. Movimientos especiales que el jugador puede ir descubriendo, paso a paso, están a la orden del día. Y algunos resultan tan espectaculares, como complicados de efectuar a la perfección. Algo sorprendente.
En esencia, «Toh Shin Den» aparece, según lo expuesto, como uno de los más perfeccionistas beat´em up´s 3D que se han diseñado hasta el momento, particularmente cuidado a nivel gráfico por Takara, y de una altísima calidad global.
Si todo marcha como debería, en nuestro país estaremos jugando con esta producción de Takara dentro de pocos meses. Si Japón se ha rendido ya ante «Virtua Fighter», es muy posible que en Europa «Toh Shin Den» no le vaya a la zaga. El tiempo decidirá.

TOH SHIN DEN: Muestra cedida para su análisis por ***Rafael González (Dream Games**/(91) 377 45 59). Agradecimiento especial a* ***Óscar Santos y Carmelo Sánchez.***

De proyecto a realidad

Ultra 64

Apodado Project Reality, sobre Nintendo y su 64 bits sólo se sabía que la placa madre de este nuevo modelo sería desarrollada conjuntamente con Silicon Graphics. La realidad de esta última hacía concebir grandes esperanzas sobre un sistema que pudiera ofrecer una calidad similar a la que S.G. obtenía en sus productos –por ejemplo, «Jurassic Park»–.
No dejaba de resultar sospechoso que se hablara de características como la velocidad del procesador –100 MHz–, render en tiempo real, sonido digital estéreo, etc., a precios tan reducidos como se anunciaban. Ni más ni menos que un coste sobre los 200 dólares.



Otro factor que hacía difícil presuponer una máquina espectacular, es que en su formato doméstico estará soportada por cartuchos. Pero Nintendo no hablaba de cartuchos "normales". Megamemoria. Ese es uno de los secretos de Ultra 64. Pensemos en un juego como «Killer Instinct», metido en un pequeño accesorio mezcla de cartucho y tarjeta. O más claro aún, imaginad cientos de megabits almacenados en un espacio –físicamente– similar al de un diskette. ¿Increíble?
Pero la compañía no descarta otros soportes. Hablamos de un lanzamiento que se producirá –si las fechas no sufren una variación significativa– a finales del 95 o principios del 96. Nintendo no ha renunciado –oficialmente– al Compact Disc..., pero tampoco afirma que vaya a usarlo. Estos comentarios apuntan en el sentido de que si la tecnología CD ha avanzado lo suficiente cuando aparezca la versión doméstica, como para permitir unas esperas mínimas en el acceso y una capacidad de almacenamiento suficiente, un CD para Ultra 64 será algo dentro de lo posible.
Ahora, con la aparición de las primeras recreativas basadas en tecnología Ultra 64, todas las dudas han desaparecido en cuanto a su potencial. Sólo resta esperar para comprobar si la versión doméstica es igual –o incluso mejor– que las máquinas arcade.

Neo Geo CD

SNK dobla su apuesta

Subiéndose al tren del CD-ROM, pero sin olvidar el mercado de los cartuchos que tanto éxito les ha procurado, SNK lanza un nuevo y espectacular modelo Neo Geo. Cuatro años han pasado desde que la compañía afincada en Osaka lanzará al mercado su primera consola, considerada entonces como el Rolls-Royce del mercado. Pero, por fin, el deseo de muchos usuarios se ha hecho realidad: una máquina relativamente barata, con unos programas de calidad sobresaliente y un soporte que evita el elevado coste que hasta ahora han mantenido sus juegos.

FICHA TÉCNICA:

CPU:
68000 (16 bit-12 MHz) /Z80A (4 MHz)
MEMORIA:
56 Mbit D-RAM/512 Kbit V-RAM/64 Kbit S-RAM
PALETA:
65 536 Colores (16 bit)/4 096 simultáneos en pantalla
CD-ROM:
Single Speed (Tasa de Transferencia 150KB/s)
SONIDO:
Yamaha 2610 (13 canales)

NEO GEO CD:
Agradecimiento especial a Enrique Diez (SYSCOMP) y Manuel del Campo.

El principal handicap de Neo Geo siempre había sido ese: el elevado precio de los cartuchos. De impresionante tamaño físico, y montados sobre placas idénticas a las que se podían encontrar en las versiones recreativas de los juegos, la producción requería tantos gastos que resultaba casi imposible que el usuario y potencial comprador los adquiriese en elevado número. Un carácter elitista definía así, a uno de los mejores soportes existentes.

Todo cambia, todo llega. Y parecía claro que el CD-ROM estaba llamado a ser –no nos engañemos, únicamente por su gran capacidad de almacenamiento y muy bajo coste proporcional– el futuro del entretenimiento electrónico. Por eso SNK dobla la apuesta que había realizado con Neo Geo, desarrollando este nuevo modelo.

Modelo del que, curiosamente, existen dos versiones. La primera, lanzada en Japón en el comienzo de esta nueva etapa, con un lector de carga frontal. La segunda, con un lector de carga superior. El interior es idéntico en ambas versiones. Lo único que las diferencia es el "maquillaje".

El lector CD, lo primero que llama la atención del nuevo Neo Geo, es lo que más sacrificios ha exigido a SNK. Los costes y un mayor aprovechamiento de la capacidad de almacenar información del formato compacto, han puesto las miras en un aspecto particularmente vigilado por el usuario: la velocidad. El CD es lo que todos conocemos como "single speed", o lector de velocidad simple, con una tasa de transferencia máxima de 150 KB/s.

Pero tengamos en cuenta la arquitectura del aparato. Los juegos que no alcanzan una gran cantidad de megabits tardan algo más en arrancar, ya que toda la información se carga de un tirón en los 56 Mb de D-RAM que posee. Los más extensos van entrando en memoria por fases –la media estimada en los juegos es de unos 200 Mb–.

Y ya que hemos tocado el tema, hablemos de los programas.

Aquellos usuarios que ya poseyeran un Neo Geo y de repente vean como el nuevo modelo sale al mercado, acompañado de multitud de CDs, no deben llevarse las manos a la cabeza pensando que SNK va a olvidarse de ellos. La política de la compañía es, según apuntan todas las fuentes, que cada juego pase por todos los formatos SNK existentes: recreativa, Neo Geo y Neo Geo CD.

Así pues dejemos los sustos, y brindemos todos por la incorporación del gigante de Osaka al universo del CD. Una entrada, decididamente, por la puerta grande, que ha sido muy esperada.



32 bits de verdad

Sega lanzó la Saturn en Japón el pasado mes de Noviembre. El éxito fue fulgurante. Sin embargo, y como todos ya hemos oído en uno y otro lado, Europa, en general, y España, en particular, no iban a recibir la nueva criatura de Sega hasta justo un año después. Curiosamente, muy poco tiempo después empiezan a circular rumores y versiones que afirman que esta potente máquina puede encontrarse entre nosotros incluso antes de la época veraniega. ¿Verdadero? Pero Saturn, llegue cuando llegue a nuestro país, ya es una realidad palpable. Una realidad en sistema NTSC, bien cierto es.

Lo primero que ha querido dar la multinacional japonesa al usuario es la posibilidad de contemplar el futuro sin reticencias dotando a Saturn de la posibilidad de disfrutar de oportunidades de ampliación a largo plazo. Es decir, un puerto de expansión y un conector de comunicación. Aunque nadie se arriesga a certificar nada sobre estas ampliaciones, todo apunta al multimedia y el vídeo digital.

Y es que, pese a que pueda parecer algo extraño, ha sido otra compañía distinta a Sega la que parece haber marcado esta tendencia: JVC y su V-Saturn. Un modelo alternativo que, según se asegura, es compatible al ciento por ciento con la versión original.

Esta versión original, Sega Saturn, encierra un poderoso corazón de 32 bits dirigido con pulso firme y tecnología RISC (Reduced Instruction Set Computing). El cerebro del sistema está formado por dos procesadores Hitachi SH-2, entre cuyas mayores responsabilidades se encuentra el proceso gráfico 3D –polígonos a tutiplén. Algo así como 300 000 por segundo– y el "texture mapping".

Descargando a los procesadores principales de tareas secundarias, se encuentran otros auxiliares sobre los que recae el trabajo referente a sprites, fondos y sonido. Todo parece perfecto hasta ahora, pero llegamos a uno de los temas más peliagudos: la memoria. El hecho de que la tecnología hardware vista hasta el momento llegue a un nivel sobresaliente, ¿implica que las limitaciones llegan por otro lado? Pues no. Saturn integra una V-RAM de 12 Mb y una RAM de 16 Mb. En la práctica el sistema ofrece 4.5 Mb repartidos en diferentes áreas.

Como curiosidad, hay que hacer notar un detalle antes pasado por alto, y que retoma el mencionado tema de la disponibilidad única del sistema NTSC en la consola de Sega. Japón ha sido el primer país en disfrutar de esta tecnología. Pero, entre otras muchas cosas, pueden hacerlo en castellano.

No estamos delirando, no. La realidad es que Saturn ofrece la posibilidad de manejo de su hardware en diferentes idiomas, entre los que se encuentra –sabemos que es realmente alucinante, sí– el nuestro. Al menos, sabemos que existimos –aunque sea a ese nivel– para el resto del mundo.

Lo que por el momento no está en castellano –como mucho, en inglés– son los juegos que han ido apareciendo en Japón, desde que Saturn vio la luz. Por supuesto, el más famoso y conocido es «Virtua Fighter». Una versión realmente explosiva y casi idéntica al original. «Clockwork Knight» es otro de los títulos que nuestros amigos nipones también están disfrutando, así como el fabuloso «Daytona USA». Otros juegos, como «Alien Trilogy» o «Panzer Dragon», es muy posible que cuando leáis estas líneas están también disponibles.

Pero nosotros nos tendremos que conformar con esperar al otoño para disfrutar con toda esta tecnología, y todo este software. O, quién sabe, si tan sólo hasta el verano...

FICHA TÉCNICA:

CPU:
Hitachi SH-2
(x2/32 bit/28 MHz)
MEMORIA:
12 Mbit V-RAM/16 Mbit RAM/4 Mbit Buffer/4Mbit Arranque/32 Kbit S-RAM
PALETA:
32 000 Colores simultáneos en pantalla (24 bit)
CD-ROM:
Double Speed (2X/Tasa de Transferencia 300KB/s)
SONIDO:
68EC000 (16 bit/11.3 MHz)
Yamaha FH1
FM, PCM, 32 Canales
Sampleado (44.1 Khz)

SEGA SATURN: Muestra cedida para su análisis por Pablo Crespo (Mail Soft).

Agradecimiento especial a Miguel Ángel y Óscar del Moral.

Sega Saturn



Sega Enterprises, Ltd. Una firma ya mítica en el mundo del hardware y el software, ha tomado el toro del futuro por los cuernos y ha decidido domarlo, abriendo un nuevo horizonte con su Saturn. Una de las más potentes consolas domésticas que se podrán encontrar en el mercado y que hace realidad ese sueño imposible de llevar toda una recreativa a casa. Y, hasta es posible, que antes de lo que todos pensábamos...

La estrategia multimedia

Philips CDi 450

Desde 1991 el CD-i anda dando vueltas por el mundo. Una de las máquinas más veteranas es también de las más versátiles. Sin embargo, y quizá por esta misma razón, el CD-i 450 no ha de entenderse como una consola, tal cual, sino como un completo y eficaz sistema multimedia, tal y como ya se comentó en artículos anteriores en esta publicación (ver Micromanía 79, diciembre 1994).



La variedad de campos que abarca el CD-i, y su compatibilidad con múltiples sistemas CD (Photo CD, CD+G, etc.), si bien no le convierten, de manera automática, en el número uno, si obliga a reconocer el mérito de ser un pionero en este sector, aparte de una excelente máquina.

Una de sus más atractivas aplicaciones siempre ha sido el apartado del vídeo digital. Gracias al MPEG, y a su cartucho de vídeo –que se debe adquirir aparte de la CPU– el CD-i es capaz de reproducir películas, clips musicales, etc. El corazón de este accesorio funciona a una velocidad de 400 MIPS, posee una memoria de 1.5 MB y una paleta de 16.7 millones de colores.

Sin embargo, el apartado más interesante, a priori, para todos los lectores, es el dedicado al juego. Un punto que nunca ha sido considerado como el más potente del CD-i, pero que está experimentando grandes cambios y avances en los últimos meses. El sector de "third parties", o compañías licenciatarias de la tecnología CD-i, en cuanto a soft se refiere, aumenta día a día, y de las primeras versiones de juegos aparecidos en otros formatos, se está pasando a una previsión de lanzamientos pensados casi exclusivamente por y para Philips.

La combinación de la arquitectura RISC –como la del cartucho de vídeo– con el procesador principal de la máquina –Motorola SCC 68070–, hacen del CD-i un aparato versátil, que aúna sencillez de manejo por el usuario con un potencial real bastante elevado.

Una máquina para disfrutar el tiempo de ocio –en general– de manera directa y sin complicaciones.

SATURN descubre su as escondido

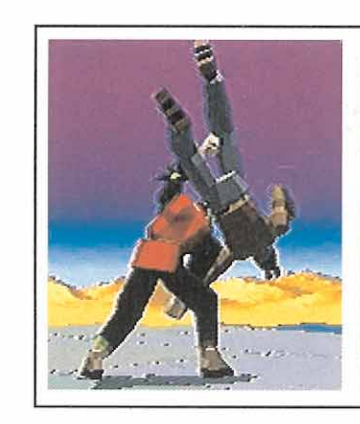
VIRTUA FIGHTER

Es el primer bombazo de Sega Saturn. Sobran todas las presentaciones ante uno de los arcades más espectaculares que se han podido contemplar en los salones recreativos. Un arcade que ya está disponible en versión doméstica y que, con toda seguridad, será también el primer juego en aparecer junto a la versión PAL de la máquina en nuestro país. AM 2, la división de software responsable del desarrollo del programa original, ha sido la encargada de recrear toda la espectacularidad de su criatura en el novísimo formato Sega. ¿El resultado? Sorprendente.

¿Qué es lo primero de «Virtua Fighter» que te obliga a fijarte en él? Sin duda, la exuberante calidad gráfica. La traslación de recreativa a Saturn se ha realizado con una fidelidad brutal al original, que hace dudar de si lo que tenemos ante nuestros ojos es realmente una conversión.

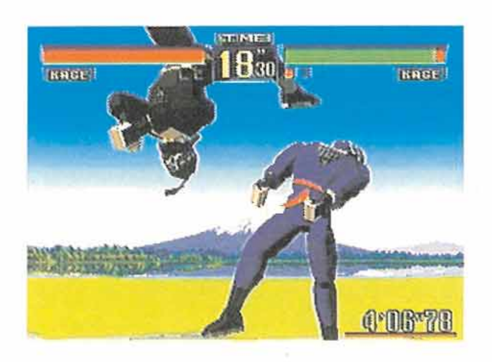
Sin embargo, y pese al altísimo nivel alcanzado en este apartado, lo que de verdad impresiona de «Virtua Fighter» es la increíble animación conseguida en todos y cada uno de los personajes protagonistas. Los ocho luchadores disponibles en el juego –Akira, Pai, Lau, Wolf, Jeffry, Kage, Sarah y Jacky– poseen únicos y característicos movimientos, llaves y golpes, que efectúan con una velocidad y limpieza sorprendentes. Los movimientos especiales –la verdadera esencia de todo buen beat´em up– dejan a la altura del betún los contemplados en cualquier otro juego –y sin sangre, para que nadie se sienta ofendido–.

Lo mejor de todo es que la jugabilidad se ha contemplado como uno de los puntos esenciales de «Virtua Fighter», pudiendo realizar la mayoría de golpes de manera tan sencilla que resulta hasta extraño. AM 2 ha incluido opciones, referentes a este punto, en las que el nuevo pad de Saturn se amolda a los gustos y





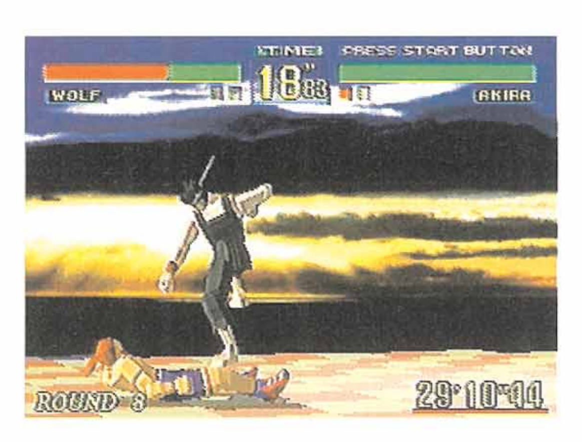







Lo mejor de todo es que la jugabilidad se ha contemplado como uno de los puntos esenciales de «Virtua Fighter», pudiendo realizar la mayoría de golpes de manera tan sencilla que resulta hasta extraño.

preferencias de los usuarios. Si bien los combos no son nada complicados, es factible convertirlos en algo mucho más simple aún, aprovechando los nuevos botones de acción.
La capacidad de gestión de gráficos poligonales de Saturn, queda también completamente demostrada con «Virtua Fighter». Los personajes, en los que se manejan alrededor de 1200 polígonos, despliegan en pantalla todo tipo de animaciones a una velocidad de vértigo. La acción quita el aliento, así de simple. Y la presentación en pantalla de todas las escenas con diversas posiciones de cámara, zooms y rotaciones del ring –exactamente igual que en la recreativa– dejan al jugador con la boca abierta.
Sin embargo, hay que tener en cuenta al contemplar «Virtua Fighter» que estamos ante un juego que, en esencia, se debe considerar como un beat´em up 2D con gráficos poligonales. La explicación es sencilla. Los personajes se mueven durante los combates siempre en un mismo plano, siempre en un mismo eje, como pueda ocurrir con el más típico de los arcades.



En el transcurso de la lucha no tienen la posibilidad de moverse uno en torno a otro, pese a que la velocidad y espectacularidad de las imágenes así lo haga creer. Tan sólo cuando uno de los contendientes cae al suelo, es capaz de efectuar un movimiento de escape que, en realidad, lo que hace es cambiar el plano actual y pasar a otro en el que ambos comienzan a moverse.
«Virtua Fighter» resulta así, después de todo lo visto, como uno de los más geniales arcades contemplados en un formato casero, y que puede justificar por sí solo la posesión de Saturn. Y ambos, Saturn y juego, están cada día más cerca de nosotros. Paciencia, que todo llegará.

VIRTUA FIGHTER: Muestra cedida para su análisis por ***Pablo Crespo (Mail Soft).*** *Agradecimiento especial a* ***Miguel Ángel, Óscar del Moral y Óscar Santos.***

La espera se alarga

Jaguar

Las últimas noticias sobre Atari Jaguar no pueden ser más desalentadoras. Oficialmente se ha confirmado que su lanzamiento se reducirá a tres países en toda Europa: Inglaterra, Alemania y Francia. Por tanto, exceptuando vías de importación directa, tendremos que seguir esperando a que Atari se arriesgue con nosotros.
Pero Jaguar, desde su mismo nacimiento, ha estado rodeada de polémica. La más importante, en referencia a si su arquitectura era o no de 64 bits reales. La inclusión de un Motorola 68000 ha tenido gran parte de culpa en esta discusión.
La realidad, es que Jaguar incorpora no uno, sino cinco procesadores, repartidos en tres chips, usándose el 68000 como coprocesador.
El primer chip incluye tres procesadores: un 32 bit RISC para proceso gráfico (26 MIPS/26.6 MHz), con 64 registros de 32 bit; un blitter de 64 bits, para operaciones lógicas de alta velocidad de proceso, y un tercero, con arquitectura RISC, también de 64 bits.



El segundo chip, encargado de las tareas de sonido, es un 32 bit DSP (26 MIPS/26.6 MHz) con dos DAC –conversores de datos digitales a señales sonoras analógicas– y calidad audio CD –16 bit–. El Motorola 68000 (13 MHz), cierra este capítulo.
Pero lo importante es que la transferencia de datos se realiza por un bus de alta velocidad, de 64 bits, de los que –el origen de la polémica– el 68000 sólo puede acceder a 16 al mismo tiempo.
16 Mbit de memoria; efectos visuales potencialmente sobresalientes como scaling, rotaciones, distorsiones, morphing, texture mapping, render, sombreados o transparencias; un CD ROM (2X) para futuros programas; FMV, o compatibilidad con formato JPEG avanzado no han acabado, sin embargo, de reflejarse en unos juegos sobre los que las opiniones fuera de nuestro país son contradictorias.
Sin embargo, a no ser –repetimos– por importación directa, el mayor handicap de Jaguar en nuestro país no viene dado por las opiniones prestadas, sino porque el gran público no tiene acceso directo a una máquina cuyo potencial resulta, sobre el papel, sobresaliente. Confiemos en que todo acabe felizmente para el usuario español.

Panasonic y su Real FZ-1 fueron los primeros. La primera licencia recibida de la compañía de Trip Hawkins, y el primer aparato en circulación. Posteriormente, otras compañías como Sanyo y Goldstar se han unido al club, e incluso la misma Panasonic, ya tiene casi a punto un nuevo modelo 3DO. el M2, de arquitectura basada en el chip PowerPC.



Panasonic 3DO FZ-1

Tras más tiempo del que había pensado en principio, Trip Hawkins comienza a ver claro su proyecto soñado de convertir 3DO en un standard multimedia, tal y como en su momento ocurriera con –valga el ejemplo– el formato VHS de vídeo. No sin haber pasado unos duros comienzos, se va perfilando como un proyecto que vislumbra el futuro.

La principal característica que define al FZ-1 es su concepción como sistema abierto, pensado para futuras ampliaciones en múltiples usos, aunque llevar ya un tiempo en circulación ha hecho que los nuevos modelos presenten opciones que no se incluyen en este.

Sin embargo, el apartado del ocio en el FZ-1 está cubierto. Muchas compañías se han encargado de producir el suficiente software como para considerarlo un formato consolidado en este aspecto, y muchas más se van uniendo constantemente a esta producción.

En cuanto a jugabilidad, el primer aspecto a considerar se encuentra en el método de control. El pad del FZ-1 está, aunque no parezca, concebido como uno de los más completos de los distintos nuevos soportes. De diseño clásico, con cinco botones de acción y uno direccional, incluye una entrada de audio para auriculares, un regulador de volumen y un puerto de extensión para la conexión de otro pad. Este puerto secundario, que habitualmente se incluye en la CPU, no existe en el FZ-1. Tan sólo hay una entrada para pad en la máquina. Aunque pueda parecer incómodo, ofrece la ventaja de, en el caso de aparecer algún programa que permita la participación de más de dos jugadores, conectar tantos pads en serie como usuarios puedan entrar en competición. Eso sí, cada pad adicional se debe adquirir por separado.

Quizá el mayor mérito en cuanto a diseño del FZ-1, se encuentre en que, pese a ser el más veterano del mercado, en el mismo momento de su aparición ya ofrecía una tecnología impensable para otras máquinas: 32 bit con arquitectura RISC, posibilidad de mover hasta 64 millones de pixels por segundo, vídeo digital en "full screen" o una paleta de 24 bits "true colour", son algunas de las características que la tecnología 3DO ofrece al usuario.

También se venía hablando de la resolución de imagen de la máquina, que alcanza los 768x576 pixels. Sin embargo, la resolución real del FZ-1 es de 384x288, pero el proceso de imagen crea unos puntos "fantasma" intercalados entre parejas adyacentes de pixels, adoptando una tonalidad intermedia que resulta en una apariencia de alta resolución.

Lo que no acepta discusión es la memoria de que dispone el FZ-1. Sus 3MB se reparten entre los 2MB de RAM y 1 MB de V-RAM, con 32 KB adicionales de S-RAM, redondeando el tema con 1MB de ROM.

Por último, no nos debemos olvidar de que el FZ-1 dispone de un lector CD excelente de doble velocidad, para el que se pensó también un buffer específico de lectura de 32 KB.

Panasonic y el FZ-1 fueron los primeros y, desde luego, pese a su veteranía, no son, ni mucho menos, los últimos en la actualidad.

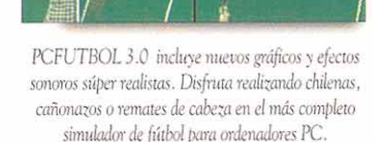
FICHA TÉCNICA:

CPU:
ARM60
(32 bit RISC/12.5 MHz)
MEMORIA:
2 MB RAM/1 MB V-RAM/32 KB S-RAM/1 MB ROM
PALETA:
16.7 Millones (24 bit/True Colour)/Pixel Clock 12.3 MHz
CD-ROM:
Double Speed (2X/32 KB buffer de lectura/Tasa de Transferencia 300 KB/s)
SONIDO:
Stereo (16 bit)/PCM/Sampleado (44.1 KHz)
DSP:
16 bit digital signal processor

PANASONIC REAL FZ-1 3DO: Muestra cedida para su análisis por Pablo Crespo (Mail Soft). Agradecimiento especial a Miguel Ángel.

El mérito de ser el primero





PCFUTBOL 3.0 incluye nuevos gráficos y efectos sonoros súper realistas. Disfruta realizando chilenas, cañonazos o remates de cabeza en el más completo simulador de fútbol para ordenadores PC.



Dispones de todas las opciones de manager: alineaciones, cambios, demarcaciones, áreas de juego, marcajes en zona o al hombre, tácticas, fichajes, traspasos, finanzas...



PCFUTBOL 3.0 es también la mayor base de datos del fútbol español: historia de las competiciones, los 40 equipos de Primera y Segunda, 1.000 fichas de jugadores, entrenadores y árbitros, y mucho más...



Juega al baloncesto. El simulador dispone de todas las posibilidades: pases, tiros, mates, rebotes, tapones, expulsiones, etc.



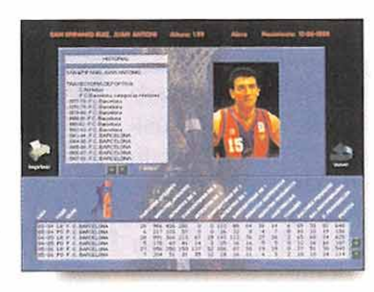
Desde la pantalla de tácticas te sentirás en la «piel» del entrenador: elige entre 7 tipos de defensa y diseña los ataques a tu medida.



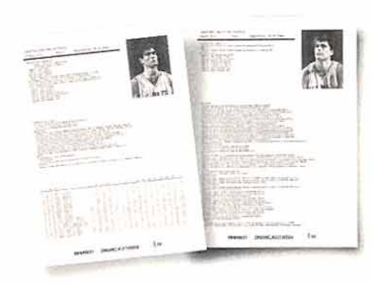
Sigue el desarrollo real de los Play-Offs'94 o crea el tuyo propio seleccionando los enfrentamientos entre los equipos.

Decídete por la mejor relación calidad-precio del mercado.





Más de 1000 fichas técnicas de los clubs, jugadores, entrenadores y árbitros que han participado en la Liga ACB en los últimos 11 años.



Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas y consultar en pantalla los resultados de cualquier encuentro disputado en ese período.

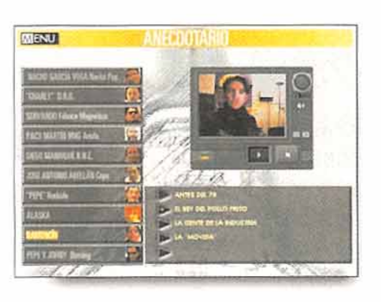


CDBASKET también incluye 30 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas de la temporada 93/94 y la versión 2.0 de PCBASKET.





Más de 200 fichas de los grupos más representativos con 109 selecciones de canciones y vídeos, discografía completa de cada uno de ellos...



...anecdotario contado por los protagonistas, cronología y genealogía de aquellos años, imágenes y lugares que marcaron una época...



...Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos musicales y hasta 630 megas de información en un CD-ROM imprescindible.

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

- ❏ **PCFÚTBOL 3.0 por sólo 2.950 pts.**
- ❏ **PCBASKET 2.0 por sólo 2.500 pts.**
- ❏ **CDBASKET en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**
- ❏ **LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL en CD-ROM para PC/Windows™ por sólo 4.950 pts.**

MM

Nombre..
Apellidos..
Dirección..
Localidad..Código postal.....................................
Provincia..Teléfono(.......)...................................
¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❏ NO ❏
Firma:

F O R M A D E P A G O

❏ Contra reembolso
❏ Visa
❏ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

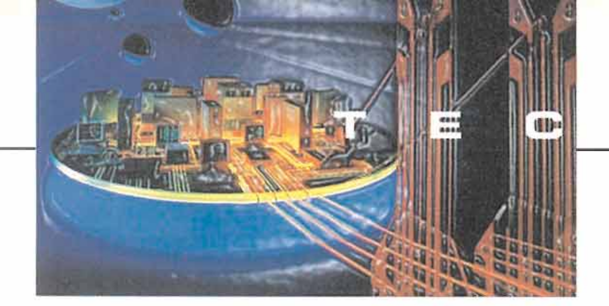
Tarjeta de crédito número...
Nombre del titular...
Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15





3DO BLASTER

Emulador de consolas 3DO para PC

Fabricante: CREATIVE LABS

Creative Labs se han convertido en una de las empresas con mayor proyección dentro de las que se dedican a fabricar componentes hardware para nuestros PCs.

Primero fue pionera con una tarjeta de sonido que se ha convertido en estándar Sound Blaster, de la que fueron surgiendo después posteriores versiones. Luego crearon Video Blaster y ahora sorprenden con 3DO Blaster.



Y 3DO Blaster es algo tan alucinante como la posibilidad de convertir un PC en una consola de videojuegos 3DO, por menos precio que la máquina de Panasonic y sin necesidad de vender nuestro 486 para poder disfrutar de juegos de consola.

La última creación de Creative es simplemente una tarjeta que se conecta a un slot vacío de nuestro ordenador que ha de ser un 486 o un Pentium para que funcione la emulación correctamente así como disponer de una tarjeta de sonido Sound Blaster y un CD-ROM de Creative, donde introduciremos los CD de 3DO.

Posteriormente saldrán nuevas versiones que podrán ser utilizadas con cualquier lector de CD-ROM.

La filosofía de funcionamiento es similar a todos los productos de Creative: simplemente instalar la tarjeta, hacer correr el software que funciona bajo Windows y la emulación lo hace todo por nosotros: resultado, nuestro PC se convierte en un 3DO si hemos de creer la publicidad.

La tarjeta ya se comercializa en el Reino Unido y Estados Unidos, e incluye un pad de control específico, software y conexiones a un precio de aproximadamente entre 200 y 300 libras mientras que la máquina de Panasonic vale 400.

El software, es decir, los juegos de 3DO rondan precios que van desde las 40 a las 50 libras y ya están llegando a nuestro país a través de los circuitos de importación.

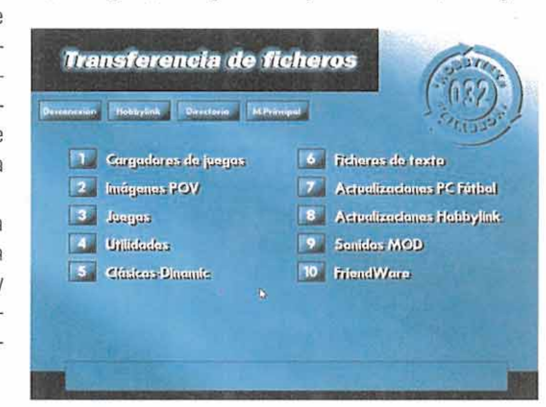
HOBBYLINK

Software de comunicaciones para Hobbytex

Os presentamos, por primera vez en Micromanía, un sistema operativo para conectar con Hobbytex, nuestro Centro Servidor Ibertex.

Se trata de un interfaz gráfico avanzado, ideal para aquellos de vosotros que tengáis un PC y un módem con las normas v23 o v22 bis, que permite aprovechar al máximo las prestaciones de vuestro PC en cuanto incluye un sistema de pantallas y menús de diseños exclusivos, con gran calidad de color y letras muy definidas, que permite el manejo del ratón o teclado, etc...

La última versión disponible de Hobbylink es la v1.05 y está incluida en el disco de portada del número 28 de PCmanía, nuestra revista hermana, en la cual encontraréis información detallada sobre este programa. Esta versión incluye ya cuatro grandes apartados: las NOTICIAS sobre el mundo de la informática y los videojuegos en general, los TRUCOS para resolver vuestros juegos, el DICCIONARIO para que podáis consultar los juegos más representativos con una ficha técnica y un comentario sobre los mismos y, por último, nuestro plato fuerte, la TRANSFERENCIA DE FICHEROS, un sistema completamente diferente, que rompe con todos los métodos tradicionales, y que incluye, entre otros apartados, Cargadores de juegos, Imágenes del POV, Juegos, Programas y Utilidades, Juegos para el Emulador de Spectrum en el apartado de Clásicos-Dinamic, Ficheros de Música (.MOD) y Demos de juegos de la compañía Friendware.



Deseamos que esta sea una grata noticia para todos vosotros y esperamos vuestra opinión y sugerencias sobre el programa.

LO QUE HAY QUE VER *Mezcolanza de variados periféricos hay en el mundo PC, el ordenador abierto por excelencia, ampliable y desampliable, al que todo le vale y todo le sienta bien.*

Bromas aparte, llegará un momento en que tengamos que ampliar los slots de nuestra placa base al no tener ninguno vacío para la nueva tarjeta que acabamos de adquirir. Y es que entre aceleradoras, ampliaciones de memoria, controladoras, tarjetas de sonido y de vídeo no damos abasto.

Y ahora esto, la 3DO Blaster que nos promete una consola en Windows.

Y es verdaderamente interesante, el número de juegos para 3DO aumenta día a día. Aunque también puede darse una curiosa paradoja, que alguien adquiera la 3DO Blaster para jugar a «Soccer Kid» o a «Alone in the Dark» que son juegos de PC: vivir para ver. De todas formas todo lo que nos permita ampliar nuestro ordenador bienvenido sea, todo por expandir las posibilidades lúdicas de nuestra máquina, aunque como siempre a un alto precio, al menos para nosotros. Y luego está la cuestión de la compatibilidad, que aunque aseguren que todos los juegos de la 3DO funcionan en cualquier PC luego pasa lo que pasa...



VIRTUAL BOY

Sistema de Realidad Virtual

Fabricante: NINTENDO

Cuando, a mediados de los 80, Nintendo lanzó al mercado la primera Game Boy estaban absolutamente convencidos de que aquella pequeña pero maravillosa consola portátil iba a ser un auténtico éxito.
Y así fue, y como prueba ahí están los miles de unidades que hay en España (a donde llegó a principios de los 90) y los millones que se han comercializado en todo el mundo.
A mediados de noviembre de 1994 en la sexta edición de la exposición "Annual Shoshinkai Software Exhibition" celebrada en Tokio, Nintendo presentó su último proyecto: el Virtual Boy. Junto a la máquina se han presentado tres títulos prometiéndose el lanzamiento de otros dos o tres cada mes.
Virtual Boy es el primer sistema de Realidad Virtual desarrollado y producido para uso doméstico. Concebido como un sistema portátil e independiente, está basado en un microprocesador RISC de 32 bits que utiliza dos expositores LED de alta resolución y un "mirror scanning" que producen la experiencia tridimensional deseada. Funciona con 6 pilas AA y además dispondrá de un adaptador AC y una batería recargable, que se comercializaran por separado.
Esta nueva máquina ha sido desarrollada mediante la colaboración de Nintendo y la empresa puntera americana Reflection Technology Inc., que ha desarrollado la tecnología "propietary display", los displays miniaturizados y la tecnología que incorpora la matriz en color LED, aspectos todos ellos aplicados a la nueva Virtual Boy.
Mediante la tecnología de inmersión de imágenes en 3D desarrollada por Nintendo se consigue sumergir al usuario en un universo tridimensional que elimina cualquier estímulo del exterior. Además, contribuyen a ello el sonido estéreo que se disfruta al ponerse el casco y el innovador mando concebido especialmente para el movimiento en el espacio multidireccional. Las imágenes, probablemente serán monocromas en alta resolución contrastando sobre fondo negro dando la sensación de una imagen estroboscópica, pero todavía es una impresión sin confirmar.
Lo que si es seguro es que ésta nueva máquina de 32 bits se comercializará en Japón y Estados Unidos en abril/mayo de 1995 a un precio aproximado de 19.800 yen (más o menos unas 25.000 pesetas) y el software costará entre 5.000 y 7.000 yen (de 6.000 a 9.000 pesetas), aunque no hay fecha fija de cuando llegará a nuestro país.
Los máximos responsables de Nintendo están muy esperanzados con éste nuevo y novedoso proyecto del que prevén vender solo en Japón 3 millones de unidades hasta marzo de 1996. Y del que Hiroshi Yamauchi, Presidente de Nintendo Co. Ltd ha dicho que..., "transportará a los jugadores a una 'utopía virtual' con imágenes y sonidos que no habrán experimentado jamás, todo a un precio similar al de una vídeo consola actual". Como podemos ver, es un ambicioso proyecto y una fuerte apuesta por acercar las nuevas tecnologías a todos los usuarios.



Flash

Atari ha anunciado que su nueva consola Jaguar no se va a comercializar en España, al menos por el momento, al no considerar a nuestro mercado lo suficientemente rentable. En cambio sí saldrá a la venta en países europeos como Inglaterra, Francia y Alemania. Por ahora, y previsiblemente en el futuro, todo lo que llegue a nuestro país referente a la Jaguar será importado.

Cada vez están más cerca de nosotros los CD-ROMs más rápidos del mercado. Los CD de cuádruple velocidad bajan sus precios en el Reino Unido, y una muestra de ello es el MultiSpin 4Xi que tiene una tasa de transferencia de 600 Kb por segundo y un tiempo medio de búsqueda de 220 milisegundos. El precio de venta ronda las 300 libras, que es poco más que el valor de uno de triple.

Sigma Designs anuncian el lanzamiento de RealMagic Rave VLB para PC. Es una tarjeta MPEG en la línea iniciada por ReelMagic que posee un acelerador gráfico Vesa que permite reproducción de vídeo MPEG con calidad de TV a pantalla completa. Es capaz de presentar mas de 128.000 colores en pantalla en una resolución de 1280 por 1024 pixels a una velocidad de 30 frames por segundo con imágenes no comprimidas.

La popular tarjeta Action Replay de Datel Electronics ya va por la versión 4.0 en el modelo para Pc. Su sistema operativo ha sido mejorado dotándolo de una función de "destripe" de programas y juegos mejorada. Además captura pantallas en cualquier formato, funciona en modo protegido, puede grabar música y convertir sonidos en ficheros .Wav y .Voc. También es un completo desensamblador y puede ser fácilmente ampliable mediante disquette que actualiza los valores que lleva grabados en una FLASH ROM. El paquete incluye todo el software necesario para instalación y manejo.

HARDWARE

Cómo instalar correctamente su CD-ROM



En una línea básica para los usuarios noveles, pero con información bastante interesante, a nivel global, "Cómo instalar..." se presenta como una guía sumamente atractiva –siempre a un nivel "novato", repetimos– para aquellos que hayan decidido dar el salto al formato CD, pero desconozcan completamente todo lo relacionado con la instalación –física– y configuración de su recién adquirido lector.
Todos los pasos, explicados de forma bastante detallada, se complementan con unos resúmenes de los principales standards del mercado en lectores y controladoras, y una traducción bastante notable, aunque pecando, en contadas ocasiones, de excesiva literalidad. Sin embargo, el contenido está estructurado de manera precisa y muy lógica, para ir adquiriendo y asimilando correctamente todos los conceptos relacionados en el texto.
En resumen, una obra muy indicada y recomendable para aquellos que hayan entrado en el mundo del CD ROM, y estén completamente "peces" en el tema.

179 Págs. **1.800 Ptas.**

THOMAS JUNGBLUTH
MARCOMBO/DATA BECKER
NIVEL "I"

PROGRAMACIÓN

Código sin errores



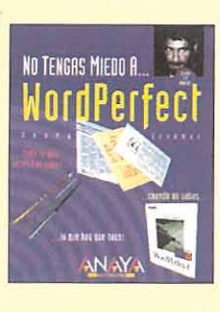
Con un acento marcadamente orientado a los profesionales, y estudiantes de informática avanzada, "Código sin errores" se podría calificar como un excelente manual escrito por y para especialistas. El autor acomete la tarea de mostrar, desde su experiencia, a los programadores de C, los pros y contras de ciertos algoritmos típicos, y los –también típicos– errores que se suelen cometer habitualmente durante el desarrollo de proyectos.
Aportando no sólo una visión lo más objetiva posible de los problemas, sino también soluciones y aplicaciones prácticas, "Código sin errores" no es, desde luego, un texto indicado para aquellos que comiencen en el mundo del C, sino más bien para programadores experimentados, y depuración de las técnicas que suelen utilizar.
A destacar la inclusión de notas y resúmenes, los apéndices, la notable traducción y el tono desenfadado –dentro de unos límites– con que el autor afronta todo el texto. Un muy recomendable manual de consulta.

229 Págs. **2.885 Ptas.**

STEVE MAGUIRE
MCGRAW-HILL/MICROSOFT PRESS
NIVEL "E"

APLICACIONES

No tengas miedo a... Wordperfect



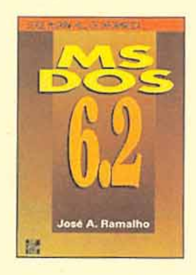
Cuarto título de la colección "No tengas miedo a...", estamos ante un libro que con la misma filosofía que los volúmenes anteriores, muestra de manera sencilla, asequible y en un tono marcadamente informal, los principales conceptos e instrucciones sobre uno de los más famosos y utilizados procesadores de texto para PC.
Desde el propio concepto de procesador de texto, hasta complejos ejercicios finales, el lector que desee iniciarse en la creación y edición de documentos a un nivel avanzado, encontrará en este volumen un magnífico manual para conocer lo más importante de "WordPerfect" sin problema ninguna. Bien desarrollado y estructurado, destaca sobre todo el diseño de los ejercicios, y la evolución de sus contenidos a lo largo del aprendizaje.

308 Págs. **1.995 Ptas.**

DANNY GOODMAN
ANAYA MULTIMEDIA
NIVEL "I"

SISTEMAS OPERATIVOS

MS DOS 6.2



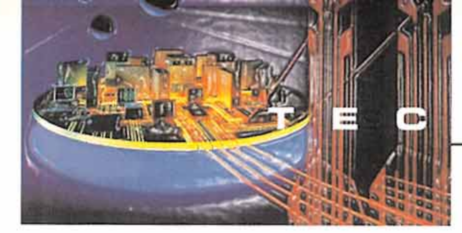
El presente volumen viene a unirse a la cada vez más extensa lista de títulos dedicados a la última versión del popular MS DOS. Pero, de poder ser un libro más, pasa a convertirse en uno de los manuales más logrados, concisos y precisos del mercado.
Indicado sobre todo para principiantes, su ventaja sobre posibles competidores reside en que, a diferencia de estos, no hace hincapié, únicamente, en las novedades que el DOS 6.2 presenta frente a versiones anteriores, sino que abarca desde los conceptos más simples hasta llegar a niveles, quizá no excesivamente avanzados, pero sí altos para un usuario novato.
La claridad de los contenidos y su reflejo en prácticos ejemplos, contribuye a evitar la confusión de conceptos y a mejorar el aprendizaje, por parte del lector. Muy adecuado para principiantes.

474 Págs. **3.500 Ptas.**

JOSÉ A. RAMALHO
MCGRAW-HILL
NIVEL "I"

PÉSIMO
FLOJO
NORMAL
BUENO
MUY BUENO

NIVEL I: INICIACIÓN NIVEL C: CON CONOCIMIENTOS NIVEL E: PARA EXPERTOS



GLINT

Procesador gráfico

Fabricante: 3DLabs

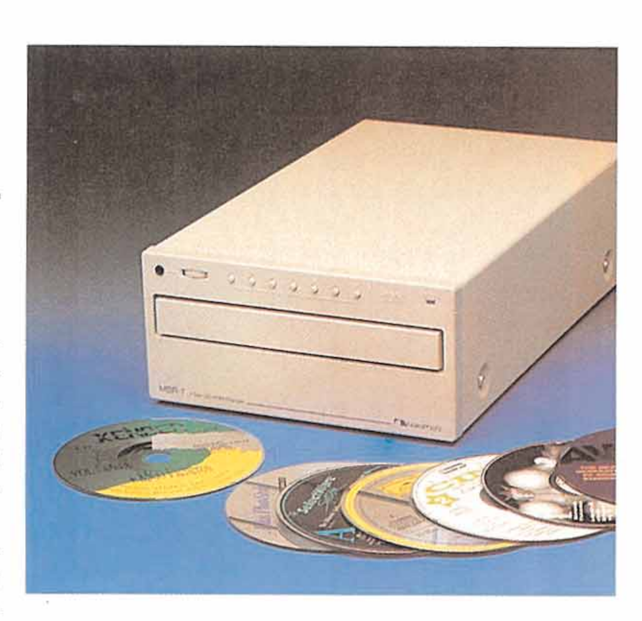


Una compañía británica no muy conocida, 3DLabs, es la responsable del diseño de un nuevo chip que puede revolucionar el mundo de los gráficos tridimensionales por ordenador.
GLINT es el nombre del chip, que es un procesador gráfico de 64 bits, que puede ser usado como acelerador a la hora de manejar gráficos en 3D, liberando al micro principal del ordenador de bastante trabajo.
3DLabs comenzó a desarrollar hardware en 1983, pero no ha sido hasta la década de los 90 cuando han empezado a cosechar grandes éxitos, uno de los cuales es el proyecto GLINT, comenzado en 1993 con la ayuda de la empresa DuPont. En éste micro condensaron todos sus conocimientos de gráficos 3D logrando un producto interesante de cara a ser integrado en multitud de futuras tarjetas de manejo de gráficos, por lo cual ha sido requerido ya por muchas compañías fabricantes, entre ellas la prestigiosa Creative Labs. Incluso permite su incorporación a las nuevas consolas de 64 bits que exigen un movimiento rápido y preciso de miles de polígonos.
Ya existe además software que aprovecha las facilidades del nuevo chip; programas profesionales como Argonaut´s BRender o RenderMorphics´ Reality Lab lo autodetectan y usan para la generación de gráficos en 3D en menos tiempo que usando métodos de programación tradicionales. En especial el API (application programming interface) Reality Lab combinado con el GLINT puede generar figuras de 32.000 colores a 50 frames por segundo.
Además la empresa RenderMorphics colabora con Sony en el diseño de un API que permitirá el desarrollo cruzado entre el PC y la PlayStation con lo que los juegos de PC podrían aparecen para la consola y viceversa. Por su parte, Sony ya usa el Reality Lab para desarrollar juegos para su consola de 64 bits.
El modelo básico del GLINT recibe la especificación de 300SX y puede ser comercializado a un precio de 150 libras para adquisiciones superiores a 10.000 unidades. También existe un modelo más avanzado, el 300TX, indicado especialmente para el desarrollo de arcades.

CD-ROM NAKAMICHI MBRB-7

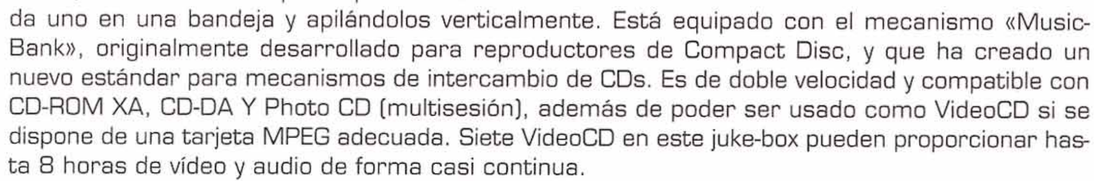
Lector multidisco CD-ROM juke-box SCSI

Fabricante: NAKAMICHI



Una solución práctica y económica para quien necesita disponer continuamente de varios discos de CD simultáneamente y ha de intercambiarlos de manera constante al disponer sólo de una unidad de CD convencional, es este nuevo lector multidisco.

El modelo MBR-7 de Nakamichi es un lector externo que admite siete CD-ROMs a la vez, almacenándolos por separado cada uno en una bandeja y apilándolos verticalmente. Está equipado con el mecanismo «MusicBank», originalmente desarrollado para reproductores de Compact Disc, y que ha creado un nuevo estándar para mecanismos de intercambio de CDs. Es de doble velocidad y compatible con CD-ROM XA, CD-DA Y Photo CD (multisesión), además de poder ser usado como VideoCD si se dispone de una tarjeta MPEG adecuada. Siete VideoCD en este juke-box pueden proporcionar hasta 8 horas de vídeo y audio de forma casi continua.



El tiempo que tarda en cambiar un compacto es de 2,5 segundos, no necesita caddy, y es compatible con PC y MAC que dispongan de un interfaz SCSI-II, pudiendo además reproducir CD de música. Es de fabricación japonesa, y en España lo distribuye UMD, S.A. (94 4762993) a un precio aproximado de 80.000 pesetas.

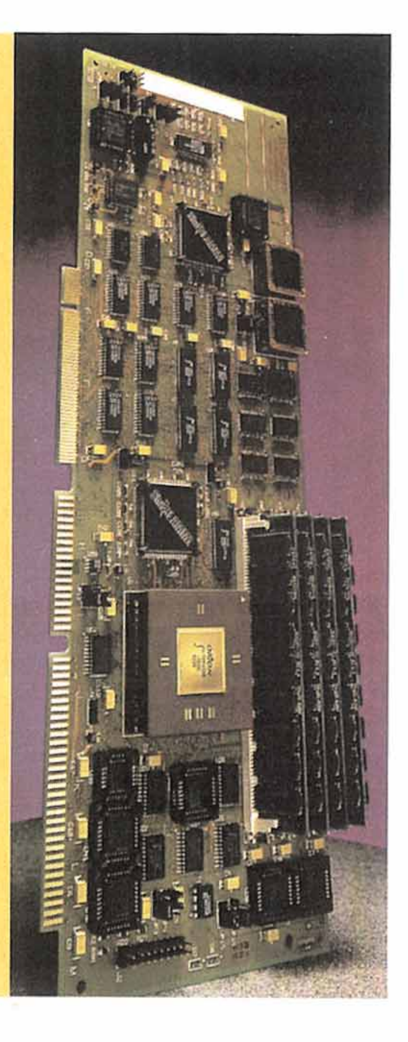
ANIMATOR BOOSTER

Tarjeta aceleradora gráfica

Fabricante: ShaBLAMM!

La compañía ShaBLAMM! ofrece al usuario de PC una tarjeta aceleradora que posee prestaciones de cara a la infografía y animación parecidas a las de las grandes estaciones gráficas a un precio mucho menor. Con aNimaTor Booster se puede triplicar la velocidad de generación de morphings y renderizaciones realizadas en cualquier PC. Se usa bajo el sistema operativo Windows NT, y lleva incorporado un chip Orion de 64 bits que alcanza una velocidad de 100 a 133 MHz equipado con hasta 32 Mb de RAM. Dicha memoria es de tipo DRAM de alta velocidad (15 ns) con tecnología TrueCaché que permite usar toda la memoria como si fuera caché. Funciona en un 486 con 4 Mb de RAM y VESA Local Bus, además de necesitar 200 Mb de disco duro IDE o SCSI. Un complemento perfecto para la tarjeta es LightWave 3D 4.0 de la compañía NewTek, una aplicación software para generar gráficos en 3D. Este programa ha sido usado por productoras cinematográficas para generar gráficos de series como «Star Trek VI» o «Misterios sin resolver».

Antes se comercializaba junto con Video Toaster para Amiga mientras que ahora es multiplataforma: se puede usar en Amiga, PC o Silicon Graphics, acelerando los procesos de renderización de la aNimaTor Booster.



Flash

GoldenImage es una compañía relacionada con el mundo de la informática por el diseño de productos que alivian el cansancio de los usuarios de ordenadores. Foot Rest es una especie de plato con dos pequeñas bolas que se pone bajo los pies del usuario. Las bolas se mueven y producen un relajante masaje en los pies que al parecer ayuda a combatir el stress. Y hay otro producto más, de nombre Eye Massager que son unas gafas que aplicadas en los ojos producen un efecto relajante también mediante masaje.

Ya se están preparando los prestigiosos premios E.C.T.S., Spring´95 que se entregarán en la próxima edición de ésta feria el día 26 de marzo en Londres. Quince son las categorías en las que compiten los distintos fabricantes de hardware y desarrolladores de software de todo el mundo. La selección de los ganadores se realiza con la colaboración de una selección de publicaciones especializadas. Entre ellas, junto a CTW, Joystick o Power Play, Micromanía, representando a España, será la encargada de seleccionar, con vuestra colaboración, los premios correspondientes a nuestro país. Aparte del mejor juego de cada país también se premiará el Mejor Juego del Año, la Mejor Compañía o el Titulo Más Original.

Sega ha desarrollado un producto que se lanzará después del verano y que lleva el nombre de Genesis 32X System. La novedad radica en que incluye en una sola máquina lo que hasta ahora se podía comprar y ensamblar por separado: la consola Genesis, como todos sabéis el modelo de Mega Drive que se comercializa en Estados Unidos, y el adaptador 32X. Por supuesto es compatible con los cartuchos y periféricos de Genesis y de 32X, pero a un precio inferior que los dos componentes por separado. Es una máquina de 32 bits que también admite cartuchos de 16 bits funcionando 40 veces más rápido que las máquinas de 16 bits.



PRÓXIMOS LANZAMIENTOS DE CH PRODUCTS

La compañía americana CH Products es líder en la fabricación de periféricos de claro fin lúdico para todo tipo de ordenadores y consolas. A principios de este año 95 han sacado al mercado nuevos modelos de joysticks:

- VIRTUAL PILOT PRO: Revolucionario mando que asemeja a los controles de una nave espacial o avión, y que es una versión mejorada del ya conocido Virtual Pilot. Este nuevo modelo incorpora más botones de disparo y está indicado para simuladores de vuelo o de conducción de PC y compatibles.

- FLIGHTSTICK PRO: Es un joystick para simuladores de vuelo técnicamente muy avanzado. Dotado de una gran sensibilidad, permite tener un total y agradable control del avión en una sola mano gracias a sus cuatro botones y su forma anatómica. Está disponible en dos nuevas versiones: una analógica para 3DO y otra para Mac. Esta última es de disparo y mando totalmente programables.

- TRACKBALL PRO: Con fines más profesionales se ha desarrollado un trackball pensado como alternativa al clásico ratón. Usable tanto en cualquier aplicación como en programas CAD/CAM o incluso en juegos, está disponible para PC y para Macintosh.

- PRO PEDALS: Es un par de pedales que imitan al acelerador y freno en los coches y la subida y bajada de timón en los aviones. Un complemento para ese tipo de juegos pero solamente en PC.

POWER MACINTOSH 6100 DOS COMPATIBLE

Ordenador personal

Fabricante: APPLE MACINTOSH



Apple va a lanzar en España su nuevo ordenador Power Macintosh 6100 DOS Compatible basado en tecnología RISC que hace posible el uso de aplicaciones DOS, Macintosh y Windows en un mismo producto; teniendo además a su disposición las más de 400 aplicaciones nativas realizadas para Power Macintosh.

Este nuevo producto multiplataforma de Apple incorpora dos microprocesadores: un PowerPC 601 a 60 ó 66 MHz y un 486 DX2/66, que permiten pasar y combinar información entre los dos entornos. Además proporciona también soporte Sound Blaster para poder reproducir audio de 16 bits, así como la compatibilidad con numerosos protocolos de red (NetWare IPX y TCP/IP). El sistema puede usarse tanto con un monitor como con dos, lo que permite trabajar simultáneamente con Mac y Windows visualizándolos conjuntamente o bien por separado. Como opción está disponible un lector de CD-ROM interno de doble velocidad capaz de leer discos de los tres sistemas.

El nuevo modelo estará disponible en cuatro configuraciones. Una de ellas es la Power Mac 6100/60 DOS Compatible con 8 Mb de RAM en la placa Mac, 8 Mb en la placa PC y disco duro de 250 Mb. Las configuraciones superiores cambian el disco duro por uno de 350 Mb, amplían la velocidad a 66 MHz e incorporan un lector de CD. El precio de la versión básica rondará las 365.000 pesetas.

Como complemento al lanzamiento de ésta nueva gama de ordenadores, Apple va a comercializar también a un precio de 87.000 pesetas una Tarjeta DOS Compatible para Power Macintosh que puede ser instalada en cualquier modelo 6100 convirtiéndolo en un ordenador multiplataforma.

Flash

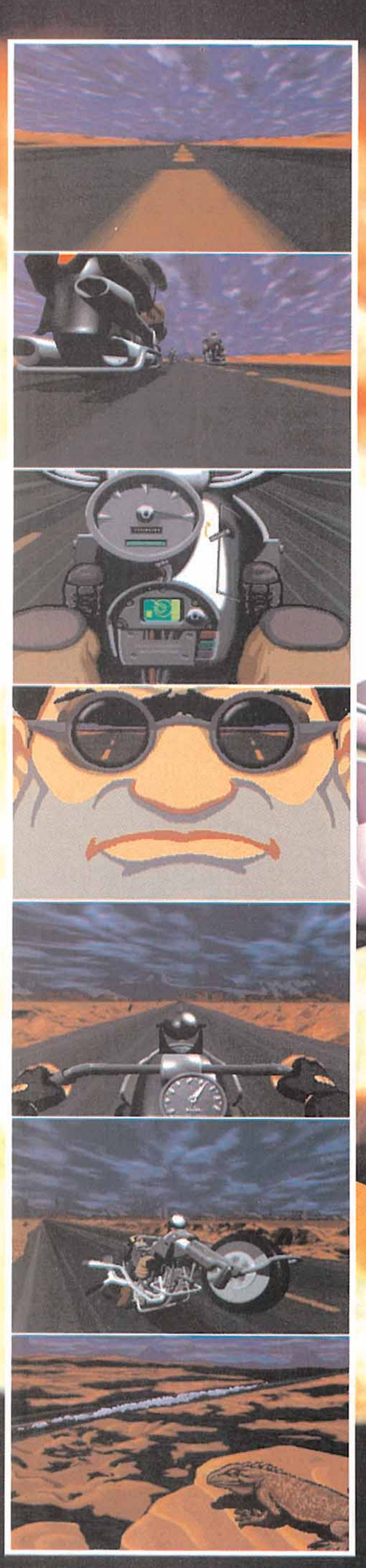
Apple Computer se une a AT&T, IBM y Siemens como miembro fundador de Versit, una iniciativa para facilitar la interoperación entre la informática y las comunicaciones. Esta iniciativa permitirá la libre comunicación y operación entre ordenadores de todo tipo y distintas plataformas de comunicación. Se pretende hacer del Macintosh la plataforma universal de intercambio de información entre productos de comunicaciones como teléfonos, sistemas PBX, Asistentes Personales Digitales y redes.

¡Apuesta por Pcmanía!

EXTRA GREENPEACE



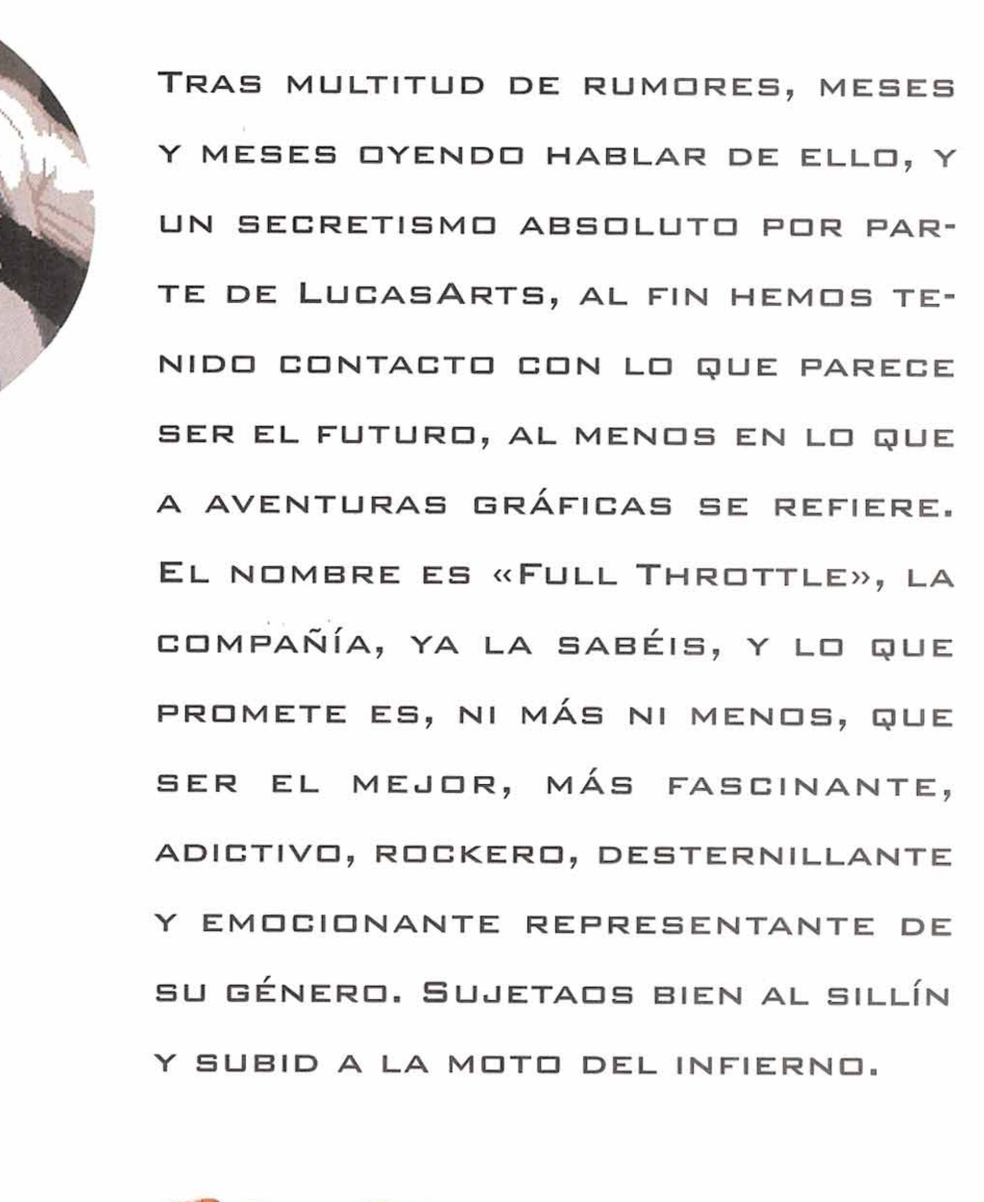
Ahora tienes la oportunidad de conocer a fondo lo que hace Greenpeace a través de nuestra aplicación multimedia Greenpeace 10º aniversario



FULL T

LUCASARTS
En preparación: **PC CD-ROM**
AVENTURA GRÁFICA

THROTTLE



Tras multitud de rumores, meses y meses oyendo hablar de ello, y un secretismo absoluto por parte de LucasArts, al fin hemos tenido contacto con lo que parece ser el futuro, al menos en lo que a aventuras gráficas se refiere. El nombre es «Full Throttle», la compañía, ya la sabéis, y lo que promete es, ni más ni menos, que ser el mejor, más fascinante, adictivo, rockero, desternillante y emocionante representante de su género. Sujetaos bien al sillín y subid a la moto del infierno.





Al igual que ha ocurrido con «Dark Forces», y tal y como está ocurriendo con otros proyectos como «The Dig», lo de «Full Throttle» era el cuento de nunca acabar. Se venía hablando sobre el programa desde hace ya más de un año. Todo apuntaba, más que nada por lo que la propia LucasArts daba a entender, que se trataba de su más ambicioso proyecto, desde hacía mucho tiempo. Mucho más, incluso, que el fabuloso «Day of the Tentacle».

Pero claro, la duda venía cuando todos nos preguntábamos qué era «Full Throttle». Por fin, el misterio se ha despejado, mas no totalmente. ¿Por qué? Por la sencilla razón de que encajar «Full Throttle» es un género concreto no resulta fácil. Es, sin lugar a dudas, una aventura gráfica. Pero también se puede decir que es un corto de animación. O una película interactiva. Se puede decir que tiene su toque arcade. Y, sobre todo, se puede decir que será un juego genial.

Original de principio a fin, «Full Throttle» plantea un argumento típico de una "road movie", con un fornido motorista como personaje central.

LARGA VIDA AL ROCK'N'ROLL

Original de principio a fin, «Full Throttle» plantea un argumento típico de una "road movie", con un fornido motorista como personaje central de la historia. Bandas de carretera, ángeles del infierno, desierto y kilómetros por delante es lo que ofrecerá la última locura "Made in Lucas".

Nuestro protagonista despierta en un bar de autopista, en mitad del desierto, sin más compañía que la de las serpientes, su moto –a la que alguien ha quitado las llaves– y bastante "mala leche", al descubrir que sus



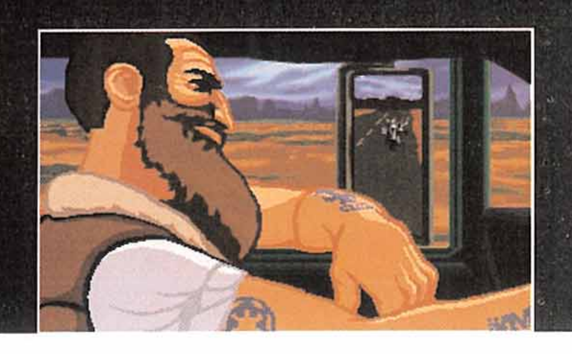
Arcade, sí. Escenas como ésta podrán verse a lo largo de todo el juego, dando mayor variedad a la aventura. Una aventura para tipos duros.



El gran esfuerzo invertido en el diseño gráfico ofrecerá resultados como estos. Imágenes que parecen sacadas de una "road movie".

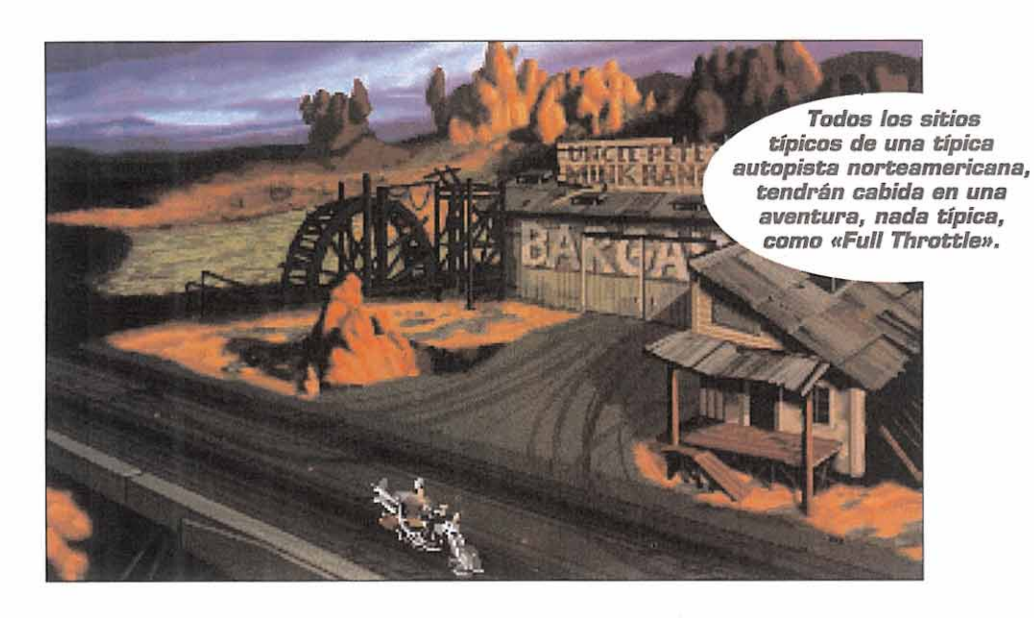


Nuestro protagonista hará de su habilidad como motorista una de sus armas principales para conseguir el éxito en su misión.









Todos los sitios típicos de una típica autopista norteamericana, tendrán cabida en una aventura, nada típica, como «Full Throttle».



Aunque en ocasiones parezca que el héroe se encuentra en una situación límite, dispondrá de más recursos de los que pensamos.



Más que un juego, en ocasiones creeremos estar contemplando una película de animación. Tal es la calidad gráfica que poseerá el programa.

compañeros de juerga han desaparecido. Sin tener muy claro si le han abandonado, o alguien ha intentado quitar de la circulación a sus compinches, nuestro héroe se lanza a una solitaria aventura, para encontrarse con enemigos un poco salvajes.

Una puesta en escena así sólo podía ir acompañada, en buena lógica, de una banda sonora vibrante, a base de rock´n´roll. Los amantes del guitarreo duro, «Easy Rider» y el olor a gasolina y goma de rueda quemada, están de enhorabuena.

LA ANIMACIÓN ANTE TODO

Una de las cosas que en LucasArts siempre han tenido claro, es que un buen juego sin una elevada calidad gráfica, no es nada para ellos. Lo han demostrado mil y una veces, pero fue quizás a partir de «Day of the Tentacle», cuando se empezó a dar un giro radical a la ortodoxia que siempre les había acompañado en sus productos.

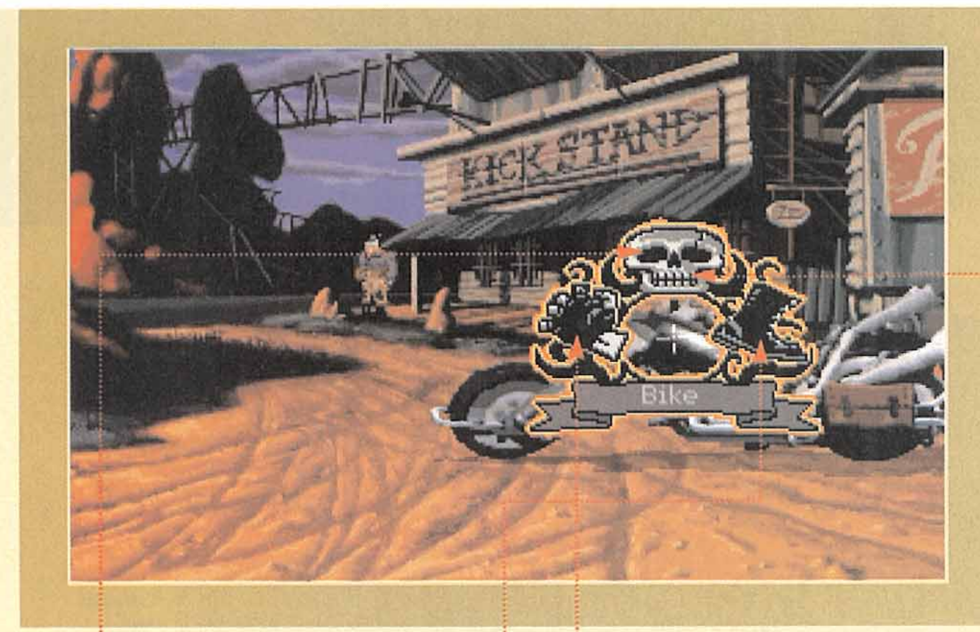
De repente, pareció como si el espíritu del director de escenografía de «El Gabinete del Dr. Caligari» se hubiese encarnado en los grafistas de Lucas, incitándoles a crear una pequeña revolución. La continuación inmediata de tan particular estilo vio la luz en «Sam & Max», esperpento de las historias de detectives y del cine negro norteamericano, con los dos personajes más chalados de toda la historia de las aventuras gráficas como protagonistas. Ahora, con «Full Throttle» da un paso más.

Sin lugar a dudas, este programa satisfará definitivamente al usuario en lo que a simplicidad y efectividad de acción se refiere.

Con toda la esencia de un buen "comic book", una pizca de la heterodoxia presente en los dos títulos antes mencionados, y un ►

ADIÓS ICONO, ADIÓS

Con «Sam & Max» se dijo definitivamente adiós al famoso "Scumm", ese sistema de control mediante iconos que todos recordamos de aventuras como «Maniac Mansion» o «Indiana Jones & the Fate of Atlantis».
Sin embargo, será «Full Throttle» el juego que satisfará definitivamente al usuario en lo que a simplicidad y efectividad de acción se refiere. El sistema que incorporará la aventura se basa, lisa y llanamente en un mero cursor que podremos mover por toda la pantalla, y que indicará, en el momento y lugar adecuados, la presencia de algo de interés. Pinchando con el ratón sobre ese objeto o zona en concreto, un marcador algo tétrico hará su aparición. La división en cuatro acciones principales, tal y como se indica en la figura, es todo lo que habrá que aprender a manejar. Esto si que será tenerlo todo al alcance de la mano.



MIRAR: ***Poco hay que decir. La calavera iluminará las cuencas de los ojos indicando la acción de examinar algo: un objeto, un personaje, una zona de la pantalla. Si algo merece nuestro interés, el protagonista nos lo dirá de viva voz.***

GOLPEAR: ***Una bota es algo lo bastante explícito como para no preocuparnos mucho más por este icono. Sin embargo, y aunque no lo parezca, también es lo que habrá que usar para abrir puertas, por ejemplo, o poner en marcha algo que no funcione demasiado bien.***

USAR: ***Sustituye también las acciones de coger, empujar o tirar. Se representa mediante una mano que se abre y cierra, realizándose de manera casi automática todo, o casi todo.***

HABLAR: ***La boca de la calavera abierta indicará el momento oportuno para charlar con algún personaje que se cruce en nuestro camino. Si existe posibilidad de diálogo, la elección de pregunta o respuesta se efectuará de forma tradicional, con varias alternativas posibles que el juego ofrecerá.***

trazo genial a la hora de esbozar un diseño innovador, «Full Throttle» representará otro giro de tuerca al género, marcando el camino a seguir en el futuro. Animaciones más propias de un película, unos protagonistas dotados de personalidad propia y, sobre todo, la sensación de estar inmersos en la acción, es lo que hará de «Full Throttle» algo nunca visto. Basta con echar un vistazo a las imágenes de estas páginas para comprender lo que queremos decir.
«Full Throttle» promete romper con todo, y no lo decimos en sentido metafórico, ya que nuestro protagonista no se distinguirá, precisamente, por sus buenos modales. Una voz –por supuesto que los personajes poseerán voces– totalmente aguardentosa es una de sus características, junto a una imponente presencia física, típica de "duro" de película.
Buenos gráficos, mejores animaciones, sensacional guión, genial plasmación del mismo en imagen, una banda sonora brutal..., según parece, «Full Throttle» será casi perfecto. Bien, ¿y por qué no? El tiempo lo dirá.

Estas escenas encuentran su perfecto acompañamiento en una banda sonora trepidante y tremendamente "cañera".



Situaciones insólitas no serán infrecuentes en «Full Throttle». Tanto como despertarse enterrado en basura.

F.D.L.

La gente bien conectada, llega lejos.

HOBBYTEX.

Tu centro servidor sin cuota de acceso.

HOBBYTEX es un medio de comunicación interactivo con el que tienes acceso directo a numerosos servicios. Las opciones que encontrarás en el menú principal son:

Noticias, para estar al día.

Forums, hallarás reunida toda la información, enriquecida por los usuarios, sobre un tema concreto.

Revistas, podrás seleccionar artículos de las revistas que edita Hobby Press, ver trucos, hacer sugerencias, pedir números atrasados, etc.

Diálogos, para mantener conversaciones "on line" con otros usuarios.

Anuncios, ¿vendes algo, compras algo...? ¿A qué esperas para llamar a HOBBYTEX?

Juegos y Concursos, además de pasar un buen rato, podrás ganar cada semana nuevos premios.

Mensajería-Buzones, para dejar tus mensajes a otros usuarios.

Servicios HobbyPost, un sistema rápido y cómodo de televenta para adquirir los productos que te interesan.

Transferencia de ficheros, para coger programas completos, juegos, utilidades, cargadores, actualizaciones de «PcFútbol».

Ayudas Interactivas, un sistema para resolver tus juegos favoritos accediendo a pistas progresivas.

Para conectar con HOBBYTEX sólo necesitas un ordenador PC o compatible, un modem que cumpla la norma V23 o V22Bis a 2.400 baudios y un software de emulación que suele venir con el propio modem o utilizar el programa Hobbylink –un interface gráfico avanzado–, que se incluye en los discos de portada de varios números de Pcmanía. Por último, también puedes conectar utilizando un terminal Ibertex.

Además te va a costar muy poco. La red IBERTEX tiene un costo fijo para cada uno de sus niveles de acceso, independientemente de la distancia. Cuesta exactamente lo mismo llamar desde La Coruña que desde Madrid. El nivel de acceso 032 tiene un precio aproximado de 20 pesetas por minuto.





A diferencia de otros centros servidores, el acceso a HOBBYTEX es totalmente gratuito. No hay que pagar cuota ni es necesario ser socio.

Todo lo que tienes que hacer es llamar con el modem al 032 y cuando IBERTEX te pida la identificación del centro servidor teclea *HOBBYTEX#.

*HOBBYTEX# 032 HOBBYLINK

Premio IBERTEX concedido por TELEFÓNICA, al Centro Servidor de reciente creación que destaca por su calidad.

Con HOBBYTEX llegarás lejos.

El programa que hará caer a «DOOM»

APOGEE
En preparación: PC
ARCADE

RISE OF THE TRIAD

¿Está Apogee a punto de provocar la revolución? Su más reciente y ambicioso proyecto pretende conseguirlo. Una revolución en el género del arcade que haga caer de su trono al rey absoluto. Un programa que puede hacer caer al mismísimo «Doom».

UN POCO DE HISTORIA

Apenas un par de años separan al precursor de la primera revolución en juegos 3D, de su último descendiente. «Wolfenstein 3D» supuso un universo nuevo en un género como el arcade. La primera colaboración entre id y Apogee, que se rompió definitivamente con la aparición de «Doom».
id Software ha realizado, hasta la fecha, algunos de los más celebrados programas de la historia, culminando con el reciente «Doom 2. Hell on Earth». Como ya sabéis, y como desde estas mismas páginas ya os recordamos, al amparo del éxito de juegos como los mencionados han ido apareciendo diversos programas que han bebido de la fuente que estas dos compañías hicieron brotar, en su momento. Nombres como «Corridor 7», «Pathways into Darkness», «Blake Stone» o el mismísimo –y esperadísimo «Dark Forces»–, han encontrado su inspiración en «Wolfenstein 3D» y «Doom». Ahora, «Rise of the Triad» pretende hacer olvidar a todos –o una gran mayoría– de los mencionados. Si lo logrará o no, ya depende única y exclusivamente de todos nosotros.





Es una exageración? Bien, «Rise of the Triad» ya está disponible en su versión shareware, y muy pronto, quizá cuando leáis estas líneas, en versión registrada. Apogee va a apostar fuerte, muy fuerte. El guante se ha lanzado para que, quien se atreva, lo recoja.

EL MEJOR JUEGO DE LA HISTORIA

Esa ha sido una de las coletillas que ha acompañado a «Doom» desde su mismo lanzamiento. Incontables premios y reconocimiento de crítica y público han contribuido a colocar a id Software, los padres de la criatura, en uno de los más altos puestos del panorama internacional.

Pasado un cierto tiempo, parecía que nadie podría arrebatarle la envidiable situación que había alcanzado en el mundo del arcade. Su tremenda adicción, la originalidad de su diseño, los apabullantes gráficos –sobre todo la generación fractal en los escenarios–, la banda sonora, la acción trepidante..., todo parecía perfecto. De repente, Apogee, vieja compañera de andanzas de los chicos de id, se descuelga con la versión shareware de lo que afirman es la revolución en el universo de las 3D. Ponen en las manos del respetable «Rise of the Triad» y..., ¿qué ocurre a continuación?

Lo que puede suceder a partir de ahora nadie lo sabe. Sin embargo, parece claro que la última palabra aún no ha sido dicha en el género.

LO QUE SE ESPERA DE «RISE OF THE TRIAD»

- El mejor juego de la historia del shareware.
- Uno de los más logrados programas de acción.
- Una calidad gráfica, con detalles increíbles, que alcance cotas elevadísimas.
- Una opción de combate vía modem que haga palidecer a todas las que se han podido aplicar hasta la fecha.
- Detalles excepcionales de calidad sonora, con la posibilidad de enviar mensajes audibles a un rival, jugando en red.
- Una violencia extremada, que no le haga recomendable para ciertas edades.
- ¿El juego que nos hará olvidar a «Doom»?

ADICCIÓN MORTAL

No hay historias que contar. Todo será acción, muerte, destrucción y adicción sin límites. Resultará curioso comprobar como, una vez que el juego aparezca, se tachará de extremadamente violento, se acusará a la compañía y a la prensa de promover e incitar actitudes agresivas y todo eso a lo que ya nos estamos acostumbrando. Pero nadie, excepto el público, ha llevado a juegos como «Doom», o «Doom 2» hasta lo más alto. Y nadie más lo hará con «Rise of the Triad». Porque eso es algo que, una vez que se efectúa un primer contacto con el juego, nadie puede dudar.

Las mejoras a nivel técnico y de jugabilidad que aportará «Rise of the Triad» al universo de los juegos en 3D son numerosas, comenzando por la inclusión de gráficos digitalizados de los enemigos. Pero, sin duda, lo más llamativo serán las modalidades de combate por modem, preparándose opciones que permitan participar hasta once jugadores en red, con un ordenador como servidor.

LA VIOLENCIA NOS INVADE

Gran velocidad de acción, altísima calidad gráfica, excepcionales efectos sonoros..., todo eso está muy bien. Pero un juego como «Rise of the Triad» se va a distinguir por lo mismo que «Doom» ofrecía a raudales: violencia. Hablamos de lo que, posiblemente, será uno de los programas más sangrientos de la historia, dejando chicas las barbaridades que se han podido contemplar en otros juegos, y, como ya hemos mencionado, todos volveremos a polemizar sobre lo de siempre: ¿realmente el usuario demanda sangre, o son los juegos los que provocan la agresividad del jugador?

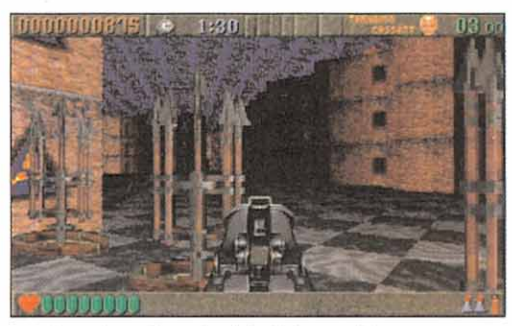
Sea como sea, lo que «Rise of the Triad» será, aparte de un gran juego –que es lo que todos deseamos–, es el programa más ambicioso de la historia del "share": una versión definitiva que ocupará más de veinte megas en disco duro, decenas y decenas de fases, múltiples modalidades de combate, opciones de modem como nunca se habían visto, cinco protagonistas –hombres y mujeres– a elegir, mayor campo de visión que otros programas 3D, explosiones y gráficos digitalizados...

¿Destronará «Rise of the Triad» a «Doom»? Eso nunca se puede saber y, hasta que no llegue el momento de la verdad, habrá que esperar acontecimientos.

F.D.L.



Enemigos de todo tipo y condición, harán necesario poseer grandes reflejos y capacidad de respuesta inmediata.



La elevada velocidad de acción, en un terreno especialmente peligroso, obligará a andarse con mil ojos.



La inclusión de gráficos digitalizados, pese a no ser una idea novedosa, elevará el nivel de realismo del programa.



La variedad de armas disponibles en «Rise of the Triad», abarcará desde las más sencillas hasta las más destructivas.

EL REY DESTRONADO

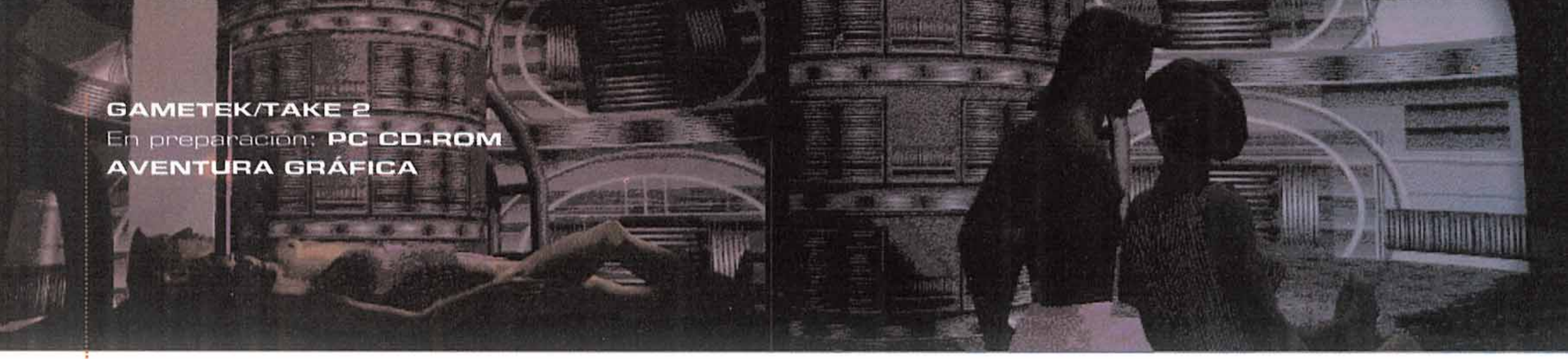
Frente a frente, y como si se dispusieran a iniciar un combate a vida o muerte, vamos a encontrar a dos colosos del software. En un rincón, el campeón, defendiendo su corona: «Doom». En el otro, recién llegado a la categoría, y con más de veinte megas de buenas razones para conseguir el título, el aspirante: «Rise of the Triad». ¿Quién saldrá vencedor de este encuentro?

Bien, ¿qué se puede decir, a estas alturas, de un juego como «Doom»? Casi nada. ¿Y de «Rise of the Triad»? Casi todo. O, al menos, eso es lo que todos esperamos poder hacer.

Demonios contra acólitos de una secta. El mal contra el mal. La técnica contra la técnica. Lo más curioso de este "enfrentamiento", radica en el hecho de que dos viejas conocidas, y antiguas aliadas –id y Apogee–, se ven las caras nuevamente, pero desde bandos contrarios. Es muy posible que penséis que somos nosotros los que estamos intentando promover este "combate" poniendo uno frente a otro. Sí. No lo negamos pero es que cualquiera que se ponga delante de «Rise of the Triad» no tardará ni dos segundos en empezar a compararlo con «Doom». ¿No nos creéis? Tiempo al tiempo. Un tiempo, que será el que nos dirá si ambos pueden coexistir, o uno de los dos barrerá al otro.

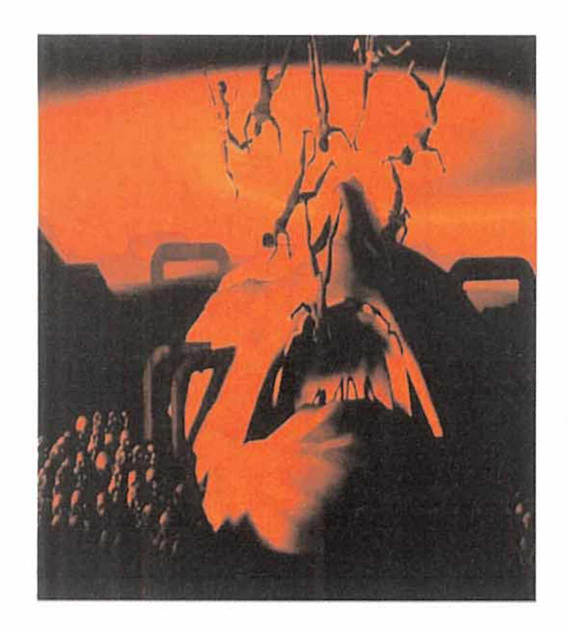






GAMETEK/TAKE 2
En preparación: PC CD-ROM
AVENTURA GRÁFICA

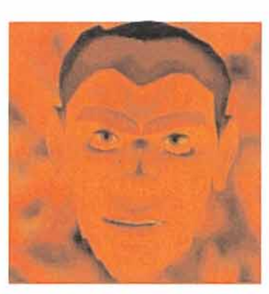
PREVIEW



HELL

Subtitulado como «A Cyberpunk Thriller», el último juego de Gametek es una aventura gráfica de ambientación demoniaco-futurista realizada con actores reales, algunos de ellos de tanto renombre como Dennis Hopper o Grace Jones. «Hell» es una realización cinematográfica que usa gráficos renderizados y voces digitalizadas para conseguir mayor ambiente y realismo.

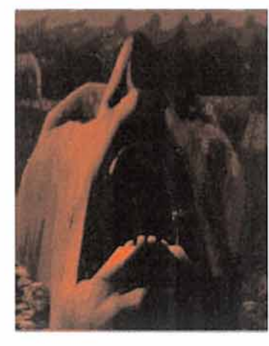
El camino del infierno

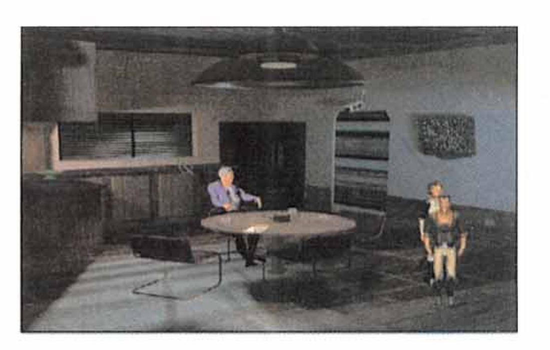




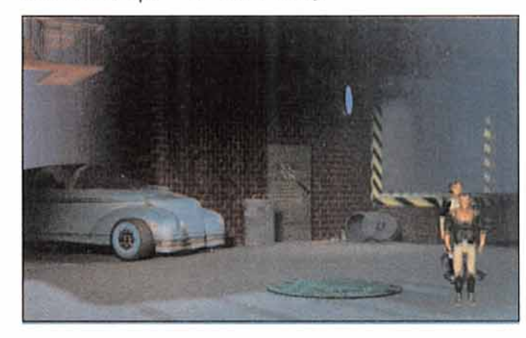






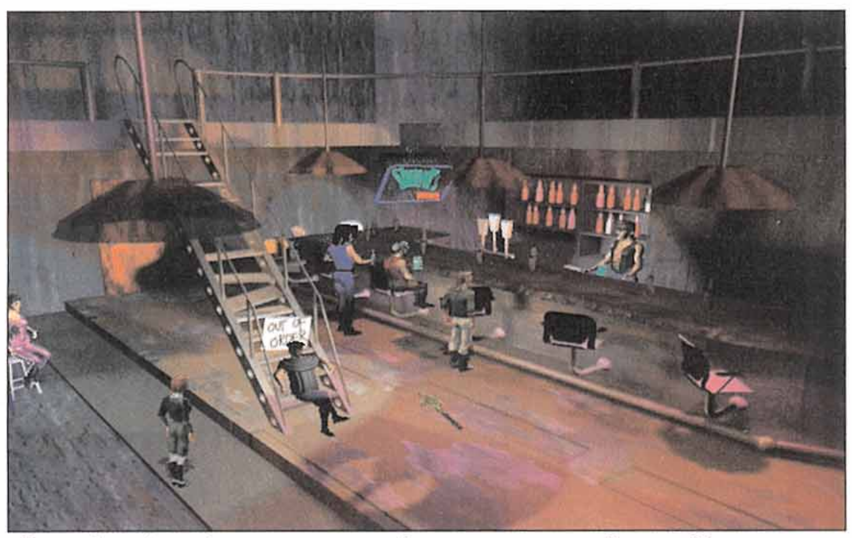


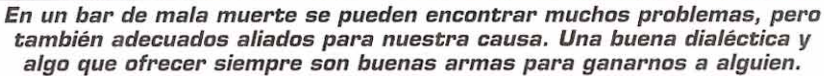
En un futuro no muy agradable en el año 2095, Washington D.C., es la puerta del infierno. Los demonios patrullan las calles por la noche para llevarse con ellos a los pecadores. En Estados Unidos, lugar de desarrollo de «Hell», gobierna un líder déspota que, temeroso del infierno y de las sentencias bíblicas, juzga a los ciudadanos. En las calles, la violencia domina la vida diaria, y la inmoralidad está severamente castigada. El "Hand of God" (La mano de Dios), el partido político dominante, elimina todas las formas de libertad y de alternativa política, manipula genéticamente a la población y reprime duramente a quienes le plantan cara, es decir, el "Citizens Freedom Front" (El frente de ciudadanos por la libertad).



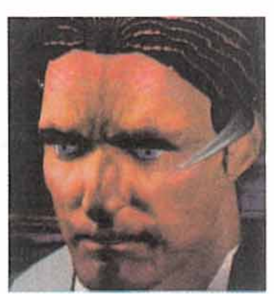


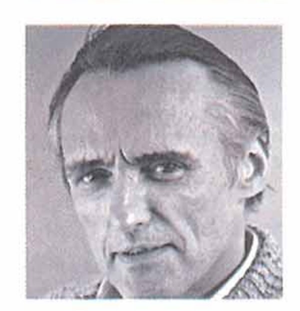
DEL CINE AL ORDENADOR





En un bar de mala muerte se pueden encontrar muchos problemas, pero también adecuados aliados para nuestra causa. Una buena dialéctica y algo que ofrecer siempre son buenas armas para ganarnos a alguien.

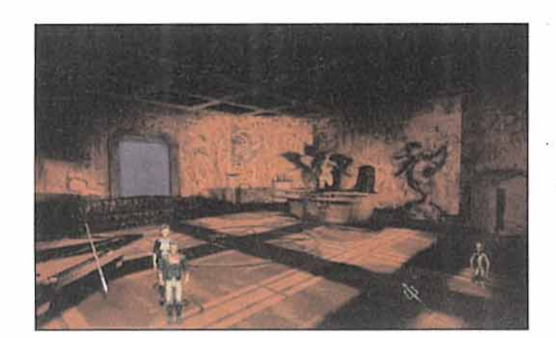


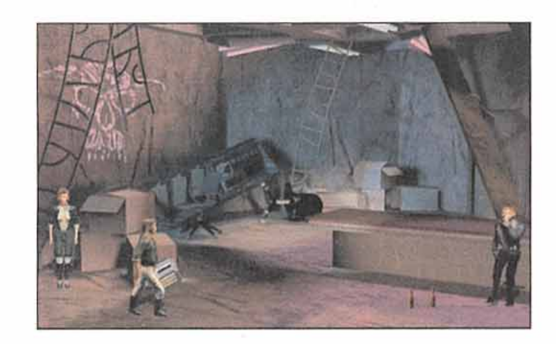


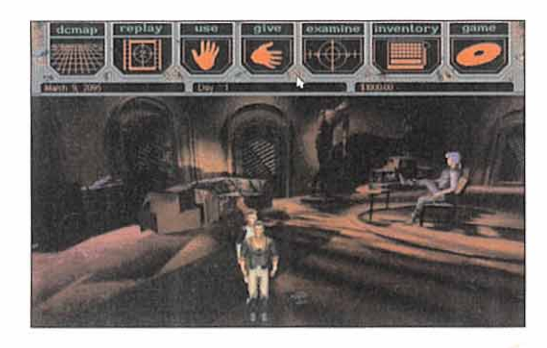
No hay ninguna duda sobre el acercamiento entre dos aspectos lúdicos tan complementarios como los videojuegos y el cine. Los juegos de ordenador cada vez tienen presentaciones y desarrollos más cinematográficos, y el Séptimo Arte cada vez acude más a los ordenadores para realizar sus efectos especiales. Y un fenómeno también generalizado es la utilización de actores reales para dar vida a los personajes de los videojuegos, tanto mediante vídeo digitalizado como por medio de una representación gráfica de los mismos. Y ese es el caso de «Hell», que cuenta con la participación de actores de renombre.

Dennis Hopper es un prolífico actor nacido en 1936, con decenas de películas en su haber como actor o como director. «Rebelde sin causa», «Apocalipse Now», «Colors» o «Blue Velvet» son una muestra. Y para sumar a su filmografía contamos ahora con su participación estelar en «Hell», en el que adopta el papel de Mr. Beautiful, un curioso demonio que tiene un papel destacado en el desarrollo de la aventura.

Otras actuaciones también destacadas son la de Grace Jones (recordad «Panorama para matar», «Conan el Destructor» o «Boomerang»), que hace el papel del emperador malvado Solene Solux; así como la de la modelo Stephanie Seymour, que interpreta a Cynna Stone; o Geoffrey Holder que da vida a Jean St. Mouchoir.







DOS MEJOR QUE UNO

Dos son los protagonistas de la aventura. Gideon Eshanti y Rachel Braque son agentes del ARC, una especie de policía política, que ahora se ven perseguidos por la organización en la que trabajan. Sometidos a una injusta acusación, deberán patrullar las calles de Washington buscando pistas para probar su inocencia y desenmascarar a los culpables de la traición.

Manejaremos a uno de los dos, mientras que el otro le seguirá allí donde vaya. Exploraremos las distintas localizaciones en busca de objetos útiles, y hablaremos con las gentes que nos encontremos. Las conversaciones serán largas, intensas y muy fructíferas, pues gracias a ellas tendremos acceso a nuevos lugares o a información privilegiada. Además, algunos per-

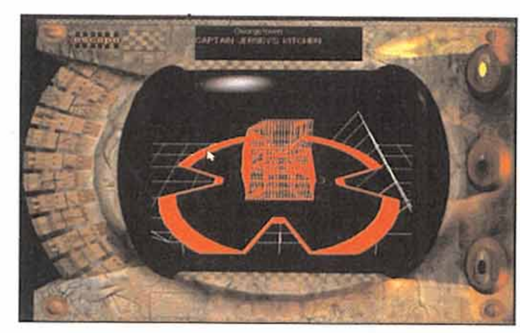
«Hell» se ha concebido como una aventura gráfica donde iremos avanzando a medida que resolvamos los puzzles que se nos presenten.







El juego almacena automáticamente todas las conversaciones que mantenemos con los personajes por si queremos revisarlas.



Uno de los detalles más curiosos y vistosos de «Hell» es la representación, en forma de una malla 3D, de los distintos edificios.



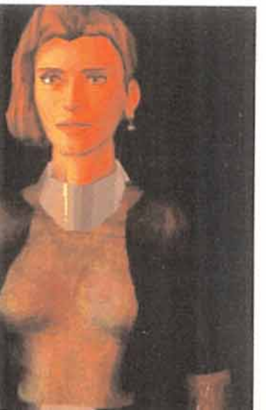
Aquí tenemos el mapa de Georgetown, con los distintos lugares que hay. Es la mejor forma de desplazarnos de un sitio a otro.

sonajes se ofrecerán a acompañarnos, pudiendo hacer uso de sus habilidades para nuestros fines. Hasta tres de ellos podrán venir con nosotros.

Sin embargo, dichos compañeros accidentales no nos acompañarán cuando tengamos que bajar a las profundidades del infierno, reservándose tal honor tan sólo a nuestros protagonistas. Allí tendremos oportunidad de contemplar los terribles tormentos a que son sometidos aquellos que han orientado su vida por la senda del pecado, y a las horribles bestias que moran en esos escalofriantes parajes.

PASEO POR EL INFIERNO

«Hell» se ha concebido como una aventura gráfica donde iremos avanzando a medida que vamos resolviendo los puzzles que se nos presentan. Para ello usaremos un sencillo interface manejado con el ratón, con el que cogeremos y dejaremos objetos, los usaremos y hablaremos con los personajes. A través de dicho interface viajaremos por las calles hasta nuestro objetivo, veremos nuestro inventario o repetiremos las conversaciones, que quedarán grabadas cuando las realicemos.



Las voces de los personajes están digitalizadas, existiendo no obstante la opción de los subtítulos que esperemos que, al menos, sean traducidos a nuestro idioma en la versión definitiva del juego. Hasta la descripción de los objetos y los escenarios se hace con voz, que aunque sea mucho pedir también sería un detalle que tradujeran. Pero con los textos nos conformamos.

Por otra parte, la realización técnica parece que va a ser sobresaliente. Al principio del juego, una intro espectacular para calentar motores y darnos una idea de lo que nos vamos a encontrar; y una vez dentro, gráficos de los personajes con movimientos en 3D y texturas, sombras y acabado sorprendente. En cada pantalla, sonidos, música y escenarios nos envuelven en un ambiente terrorífico.

Los diálogos digitalizados no serán un problema, ya que el juego incluye la posibilidad de subtítulos.

Y para terminar, decir que cerca de 50 actores reales dan vida a los personajes que aparecen en «Hell» cuyas acciones y movimientos han sido digitalizados y renderizados para obtener una gran sensación de realismo. Todo es poco para que podamos sentir en nuestras carnes las llamas del infierno, pero sólo si hemos sido lo suficientemente malos...

C.S.G.



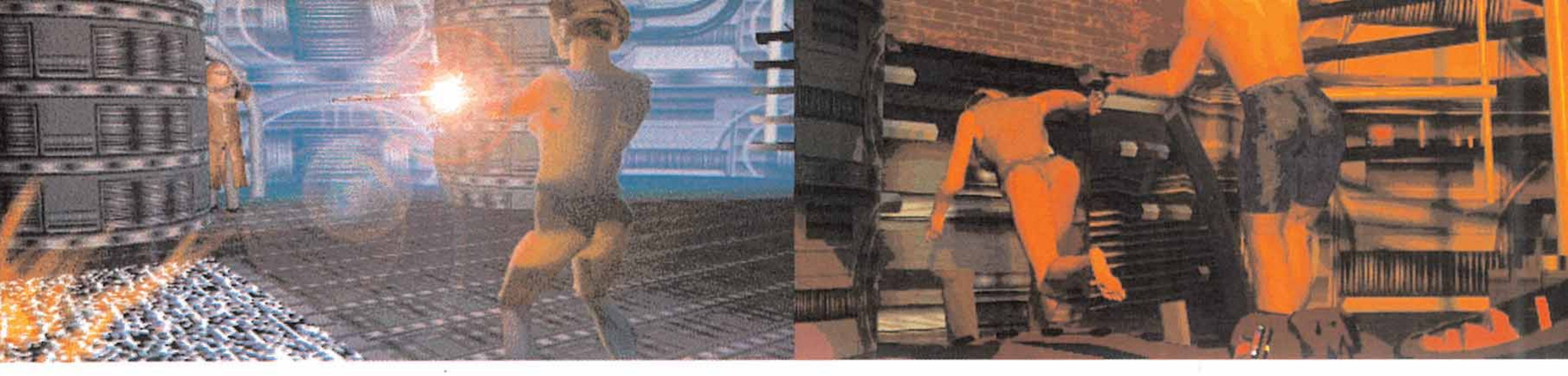
Podemos añadir hasta tres personajes nuevos a nuestro grupo además de los dos con los que empezamos el juego.



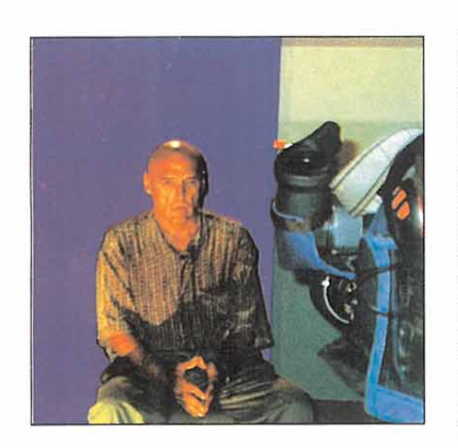
Los rasgos cyberpunk están presentes en los escenarios del mundo de «Hell», y la pasión por los videojuegos es uno de ellos.



Comenzamos el juego en casa de Dante, un extravagante artista que nos proporcionará las primeras pistas a seguir.



Dennis Hopper, protagonista de «Hell»



EXISTEN POCOS PERSONAJES TAN INDOMABLES COMO ESTE ACTOR AMERICANO. DESDE SU JUVENTUD RADICAL HASTA SU MADUREZ "RACIONAL", DENNIS HOPPER SIEMPRE HA DEMOSTRADO QUE ÉL VA POR LIBRE, Y QUE HACE Y DICE LO QUE LE DA LA REALÍSIMA GANA. SU PARTICIPACIÓN EN EL PROGRAMA «HELL» DEMUESTRA QUE NO LE TIENE MIEDO A NADA: NI A LO DESCONOCIDO, NI MUCHO MENOS AL INFIERNO, DONDE, SEGÚN CUENTAN LAS MALAS LENGUAS, YA HA ESTADO...

MICROMANÍA: ¿Cómo se te presentó la oportunidad de trabajar en «Hell»?
DENNIS HOPPER: *La gente de Take 2 me enseñó el proyecto, pero mi agente no quería que trabajara en el mismo. No tenía ni idea de lo que era un videojuego –y nunca había jugado con ninguno–, aunque había trabajado en la película «Super Mario Bros», basada en el juego de Nintendo. Basicamente hice «Hell» porque un amigo que trabaja en Take 2, Peter Brant, me vendió muy bien la idea. El juego y el personaje al que tenía que dar vida parecían fascinantes, así que me entusiasme con todo el proyecto. Mi agente seguía aconsejándome no intervenir, por lo que me parecía aún más atractivo trabajar en «Hell».*

"No sabía lo que era un videojuego"

MM: ¿Habías trabajado en algún otro producto interactivo con anterioridad?
D.H.: *No. Lo más cercano que había hecho en este terreno fue «Super Mario Bros».*

MM: ¿De qué manera colaboraste en el juego? ¿Escribiste tu propio diálogo?
D.H.: *No hice casi nada, ya que los guionistas hicieron un trabajo excelente. Lo único que pude hacer fue improvisar algo, enriqueciendo mis intervenciones.*

MM: ¿Hubo algún tipo de censura en los diálogos?
D.H.: *No, ni siquiera en mis improvisaciones.*

MM: ¿Tienes un ordenador?
D.H.: *No, pero mi novia sí. Yo no los utilizo para nada.*

MM: ¿Con qué tipo de software de entretenimiento has jugado?
D.H.: *Con ninguno. Como ya he dicho, jamás he jugado a ningún videojuego.*

MM: ¿Qué opinas de tu encasillamiento como psicópata?
D.H.: *Opino que es genial, me parece estupendo.*

MM: ¿Cuál que todas tus películas te parece la mejor?
D.H.: *¿Mi mejor película? Depende de si he actuado en la misma o si la he dirigido. La mejor de todas fue «Buscando mi camino» («Easy Rider»), porque la escribí, dirigí, y protagonicé. Otro filme que realicé fue «Colores de guerra» («Colors») con Robert Duval y Sean Penn. También me siento orgulloso de «Rebelde sin causa» («Rebel without a Cause»), aunque participé muy poco en la cinta. Creo que la mejor película en la que he intervenido ha sido «El amigo americano» («American Friend») de Wim Wenders. Y «Apocalypse Now» también fue una experiencia vital alucinante...*

MM: Todas las grandes compañías se han sumado al negocio del software de entretenimiento. ¿Qué opinas al respecto?
D.H.: *La verdad es que no opino nada, aunque parece interesante. Mi agente me dijo que esperara; me contó que dentro de poco se podría ganar mucho dinero en ese campo, pero no ahora. Me aconsejaron no meterme en ese mundo, que esperara un tiempo para hacer mucho dinero...*

MM: ¿Te has planteado alguna vez dirigir una película basada en un videojuego?
D.H.: *Creo que sería genial. «Super Mario Bros» fue una experiencia excelente gracias a la gente con la que trabajé. A pesar de su gran expectación, la película no era buena.*

MM: ¿Repetirías la experiencia?
D.H.: *Sólo si fuera un proyecto de Gametek.*

MM: ¿Tienes pensado trabajar en alguna idea similar?
D.H.: *No.*

MM: ¿En qué película estás trabajando actualmente?
D.H.: *En «WaterWorld», con Kevin Costner, que está rodada en Hawai, en mitad del océano. La historia es la siguiente: Las capas polares se deshacen y el mundo queda cubierto de agua. Algunas personas mutan en peces, con manos y pies palmedos... Estuve más de un año persiguiendo este papel.*

Muchas cosas han sucedido en la extinta URSS desde la caída del comunismo: Perestroika, capitalismo, democracia, pero también corrupción, vacío de poder y crisis económica. Pero no es todo, además está KGB TV, McRomanovs, Lenintendo y Super Marx Bros; y las colas interminables para adquirir un producto, que es algo que nunca se extinguirá. Todas éstas extravagancias y alguna más tendrán cabida en el nuevo juego de Core, que nos lleva a dar una vuelta por Rusia.

En línea con los clásicos

DYNABYTE/CORE DESIGN
En preparación: **PC, PC CD-ROM, AMIGA 32** (Importación)
AVENTURA GRÁFICA

Haciendo gala de un sentido del humor bastante peculiar y de una resolución poco usada como es 640 por 400 en 256 colores, Core Design –junto con DynaByte– nos presenta una aventura gráfica de ambientación rusa post-comunista con gráficos realizados en estilo de comic. Tres son los distintos personajes que manejamos en el transcurso del juego, primero por separado y luego los tres conjuntamente en distintos escenarios típicos del país del frío.

AVENTURA TRIPLE

El juego está dividido en tres capítulos en los que tomaremos el control de cada personaje: uno en cada capítulo salvo en el último que se juntan los tres pudiendo cambiar el control entre cada uno de ellos. En cada parte el personaje en cuestión tiene un objetivo que cumplir para solucionarla, objetivos que en la última fase convergen y se hacen uno sólo con el trasfondo de un golpe militar en Rusia por medio. Al tratarse de una aventura gráfica vamos a tener multitud de objetos para usar y también tendremos que resolver montones de enigmas secundarios para poder conseguir un objetivo importante.

El primero de los tres capítulos nos presenta a Dino Fagoli, un ex boxeador italiano con mucho músculo y poco cerebro que tendrá que usar para salir de apuros y encontrar el camino hasta el barco que le sacará de Rusia. En el siguiente episodio Doug Nuts, un loculeo de los ordenadores, planea llevar a cabo el robo del siglo: hacerse con una preciada joya llamada "Czar´s Crown" que está tremendamente custodiada en el Museo del Kremlin y que le dará más de un quebradero de cabeza. Y en el episo-





La Rusia postsoviética se ve conmovida por cambios importantes que iremos descubriendo, y que se tratan en tono jocoso.

THE BIG RED ADVENTURE

dio final conoceremos a una pintoresca bailarina llamada Donna Fatale que se verá obligada a viajar en el Orient Express donde se encontrará con los otros dos muchachos que han tenido que abandonar precipitadamente sus asuntos. En este punto deberemos combinar los esfuerzos de los tres para descubrir el oscuro misterio que entraña ésta enmarañada trama.

DE ITALIA A RUSIA

Desde el país de los Apeninos llega ésta helada aventura, ya que DynaByte son un grupo de programadores italianos que tienen en «The Big Red Adventure» su primer trabajo serio y conocido dentro del software de entretenimiento, y que esperamos sea preludio de posteriores y exitosos lanzamientos.
Para ser su tarjeta de presentación estamos ante una aventura gráfica que intenta seguir los derroteros de las ya existentes pero imprimiendo en las conversaciones y en los personajes un humor bastante ácido con el que se tratan los problemas de la Rusia actual. Gráficos renderizados y cerca de cincuenta personajes ambientan la historia en la que avanzaremos resolviendo los enigmas que se nos plantean por las calles y los edificios de Moscú, el puerto y el Orient Express entre otros escenarios.
La primera impresión que producen los fragmentos de programa que hemos tenido ocasión de jugar es bastante positiva, ya que el juego consigue cuanto menos ser gracioso; además de fácil de manejar con el ratón gracias a un intuitivo y sencillo interface que desarrolla la acción a pantalla completa. Nos quedamos con un buen sabor de boca esperando la versión definitiva del programa que será el caballo de batalla de DynaByte en el futuro, por lo que como siempre, vosotros tendréis la última palabra.

C.S.G.

MUCHOS RUSOS EN RUSIA...

Estos que presentamos aquí son tan sólo una pequeña muestra de todos los personajes que nos encontraremos en los entresijos de la ex URSS. Cerca de cincuenta serán los personajes a tratar, conversar e interactuar para conseguir avanzar en la aventura. Ciudadanos, comerciantes, policías, artistas circenses son algunos de los estrambóticos habitantes de los mas de cien escenarios que componen la aventura, en la que no solo aparecen rusos sino también japoneses y chinos, como podéis apreciar en las imágenes. Todos tienen algo que decir y la mayoría nos darán pistas u objetos que nos serán muy útiles o simplemente nos harán participes de sus problemas involucrándonos en ellos mediante conversaciones conducidas con mucho sentido del humor. Humor que se hace especialmente sarcástico e irreverente hacia las tradicionales instituciones históricas de la URSS y los distintos episodios de su historia como muestra la parodia de la película «El acorazado Potemkin» de Eisenstein.

Alone in the Dark 3



El último desafío

Echando un vistazo atrás, recordamos con nostalgia los días en que pasamos tanto miedo en Derceto luchando contra los poderes que mantenían encantada la vieja mansión... Después de eso nos dimos una horrible vuelta por "Hell´s Kitchen", asombrándonos con el misterio vudú. Pero a pesar de todo sobrevivimos lo suficiente para afrontar con ánimos un nuevo reto. El horror está servido.

Sin duda, «Alone in the Dark» fue un juego que impactó tremendamente cuando el gran público tuvo ocasión de jugarlo: una atmósfera de terror y suspense nos envolvía mientras recorríamos las habitaciones de Derceto. La ambientación conseguida con los gráficos y los sonidos de ultratumba nos helaba la sangre y nos hacía sentir verdadero miedo con un juego de ordenador, algo que nadie había conseguido hasta entonces. Jugar de noche con la luz apagada y solos en una habitación frente a la pantalla era una experiencia excitante.

«Alone in the Dark 2» intentó aprovechar el tirón de la primera parte, consiguiendo una ambientación y efectos similares, pero ya no era lo mismo: algo había en la primera que superaba todo aquello. Y ahora llega una tercera entrega.



Nunca pensó Carnby que acabaría sus aventuras vestido de cowboy en un pueblo del Oeste plagado de fantasmas.

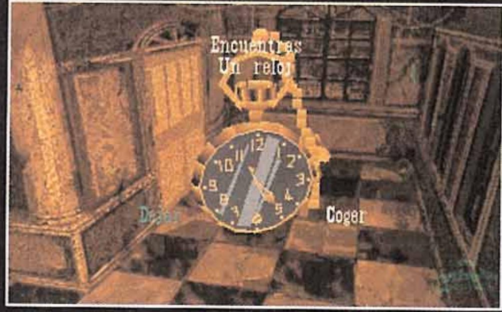
EN SLAUGHTER GULCH

Edward Carnby no ha escarmentado de anteriores experiencias, o bien le ha cogido el gustillo a eso de irse cargando seres sobrenaturales, porque vuelve a la carga como el protagonista de «Alone in the Dark 3». El hombre de las siete vidas llega a una ciudad abandonada del Oeste tras los pasos de otra vieja conocida: Emily Hartwood, la elección femenina de la primera parte de la saga.
La vieja anticuaria se reconvirtió en guionista de cine y se fue con su equipo a rodar a Slaughter Gulch, y desde entonces lo único que se sabe de ella es la nota de auxilio que envió a Carnby.
En medio del mismo ambiente "lovecraftiano" que envuelve a las anteriores producciones, comenzamos la que parece ser la última parte de la saga «Alone in the Dark». Solos en el pueblo fantasma, nos enfrentaremos con espíritus y espectros de vaqueros y forajidos, de revólveres rápidos e intenciones malvadas.
Mucho, y con mucho cuidado, hemos de andar hasta llegar a descubrir el misterio y acabar de una vez por todas con el malo de turno en una aventura que promete ser la más difícil de las tres.

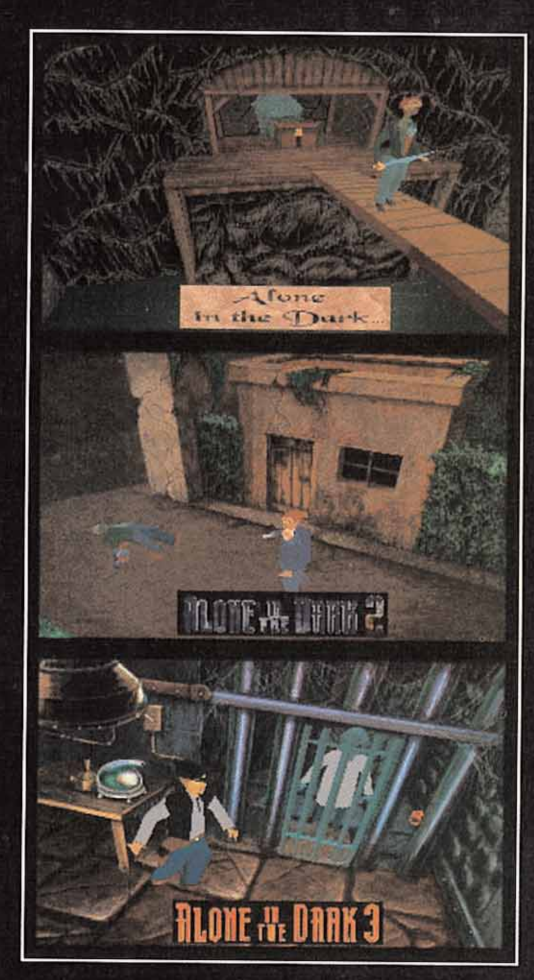
VOLVER A NACER

El desarrollo del programa y la forma de manejo son similares a los anteriores juegos de la serie, así que poco que contar salvo advertir que el camino hacia el objetivo vuelve a estar sembrado de enemigos, complicados enigmas y trampas traicioneras. Para que nos hagamos una idea, el nivel de dificultad va a ser ajustable tanto para nosotros como para los enemigos; y con el juego original van a incluirse partidas grabadas.
En principio el juego va a ser mucho más largo, con muchos más personajes y más localizaciones, no en vano va a salir solamente en versión de CD. Se sigue usando el mismo sistema de decorados en dos dimensiones con personajes en 3D que se mueven sobre ellos. Pero se ha mejorado la rotación y los movimientos, resultando ahora mucho más rápidos pues no en vano se ha utilizado una velocidad de animación de 94 frames por segundo.
Los sonidos ambiente siguen intentando crear la atmósfera inquietante de las partes anteriores. Y la música va a ser de calidad digital, ya que por algo está grabada en el CD en pistas de audio y no de datos, al igual que las voces de los personajes dobladas en un perfecto castellano.
Además, una cosa que podemos asegurar es que Carnby tiene que morir para conseguir acabar el juego. Si nuestro personaje muere y es resucitado mediante magia india, se convierte en un puma con el que podremos resolver una parte de la aventura. Una novedad más para volvernos a hacer sentir la sensación de estar solos en la oscuridad. De nuevo.

C.S.G.



Se sigue manteniendo la visión detallada en 3D de los objetos que encontramos al igual que en las dos partes anteriores.



MÁS DE LO MISMO

En el Oeste termina la trilogía «Alone in the Dark» que comenzó maravillosamente en Derceto, y continuó con menos éxito –pero sin perder interés– en Hell´s Kitchen. Tras estos dos títulos se esconden muchas horas manejando a Edward Carnby, viéndole morir una y otra vez en la misma secuencia de animación. En Slaughter Gulch le vamos a ver morir unas cuantas veces más y de bastantes maneras posibles, y con variadas secuencias finales.
La primera impresión que produce esta tercera parte es similar a la de la segunda, una mera continuación de la primera. Habrá que esperar a jugarla para comprobar si nos aporta la misma sensación e inquietud que transmitía el juego original, convertido ya en un programa legendario.
Si en "Alone 2" primaban los disparos sobre los enigmas y avanzar era bastante difícil, esperemos que aquí no pase lo mismo. Al parecer el número de enigmas va a aumentar, al igual que su dificultad; pero estamos en el Oeste y también tiene que haber tiros. Lo poco que hemos visto nos lo asegura ya que los duelos y las armas están a la orden del día.
Esperemos que «Alone in the Dark 3» sea el colofón de una serie que acabe de una forma tan brillante como empezó. Nuestras esperanzas están puestas en que todo el mundo pase miedo, como en Derceto, ¿recordáis?



De nuevo, los saltos serán nuestra mejor arma para superar algunos obstáculos. Se exige precisión y rapidez.



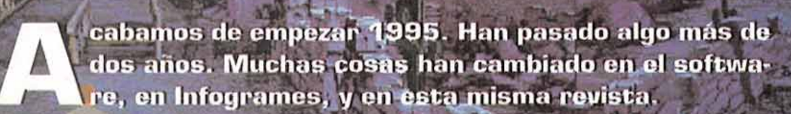
La transformación en puma que sufre nuestro héroe es uno de los aspectos más originales de esta última parte.

El mes de diciembre de 1992, el mundo del software se estremeció de arriba a abajo. Una maldición parecía cernirse sobre los desprevenidos usuarios de PC. Una maldición que les condenaba a la oscuridad eterna. A vivir la aventura más terrorífica de su vida. Una maldición lanzada por Infogrames, con el hechizo de «Alone in the Dark»...

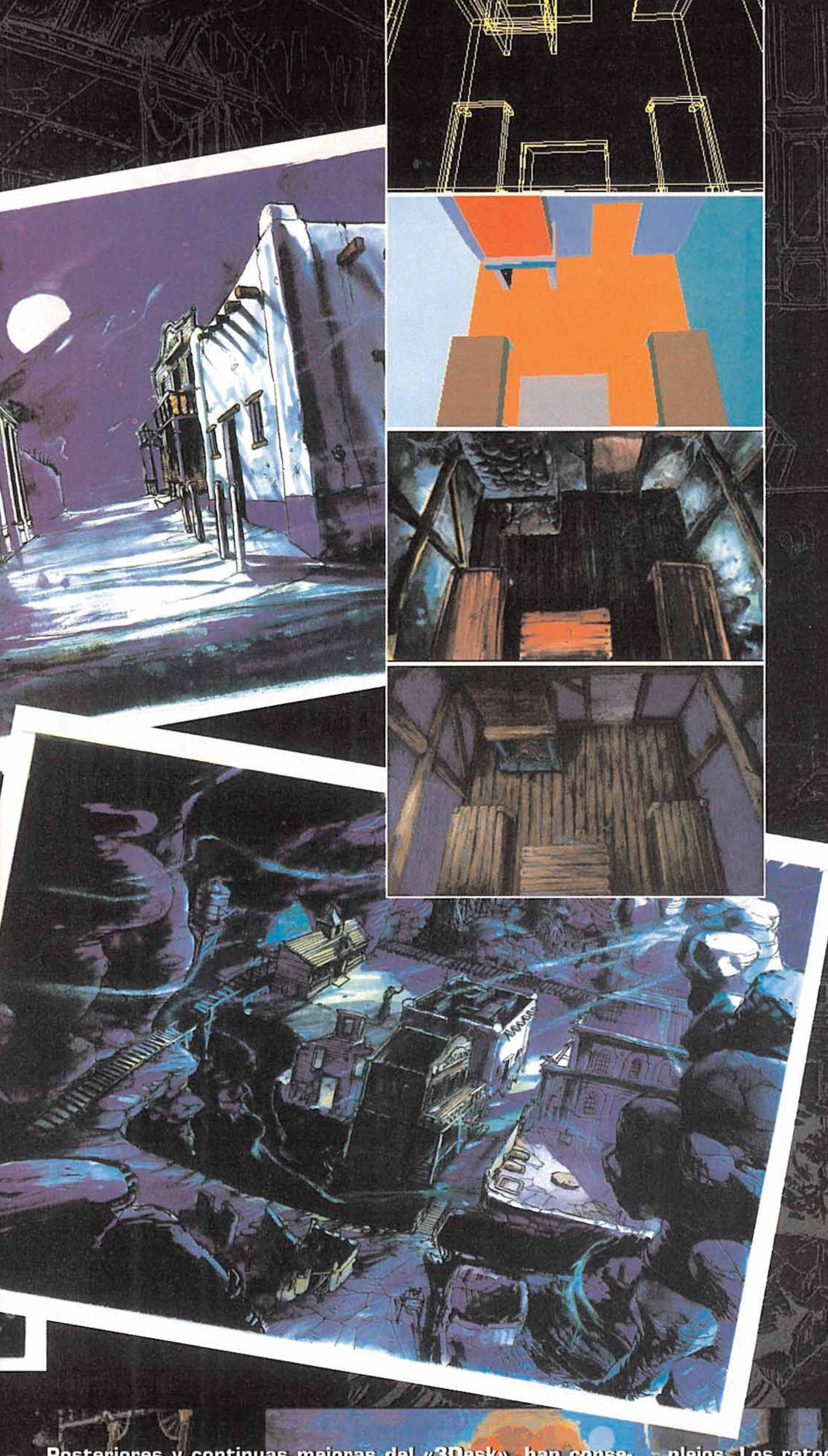
ASÍ TRABAJAN EN...

INFOGRAMES

THE MAKING OF «ALONE IN THE DARK 3»



Acabamos de empezar 1995. Han pasado algo más de dos años. Muchas cosas han cambiado en el software, en Infogrames, y en esta misma revista.
Todo comenzó con el «3Desk» y Frédérick Raynal, su autor. El «3Desk» era una herramienta de diseño gráfico, a nivel profesional, realizada exprofeso para todo el proceso de desarrollo de «Alone in the Dark». La revolucionaria concepción del juego –entorno 3D, con decorados diseñados con gráficos bitmap, y protagonizado por personajes poligonales– obligaba a la creación de un "tool", que permitiese posteriores aplicaciones en una línea similar. El siguiente paso, con esta idea inicial, estaba claro..., "Alone 2" no tardaría en hacer su aparición y, ahora, dos años después, "Alone 3" llega para ¿cerrar? la serie.
Sin embargo, antes de que Infogrames distribuyera entre la prensa las primeras "betas" –versiones no definitivas– del juego, cierto hecho se hizo público. Frédérick Raynal, el alma mater de «Alone in the Dark», fundaba Adeline y producía «Little Big Adventure». "Alone 3" perdía a su progenitor.
Infogrames no perdió el tiempo en lamentaciones inútiles.



SOLOS EN LA OSCURIDAD

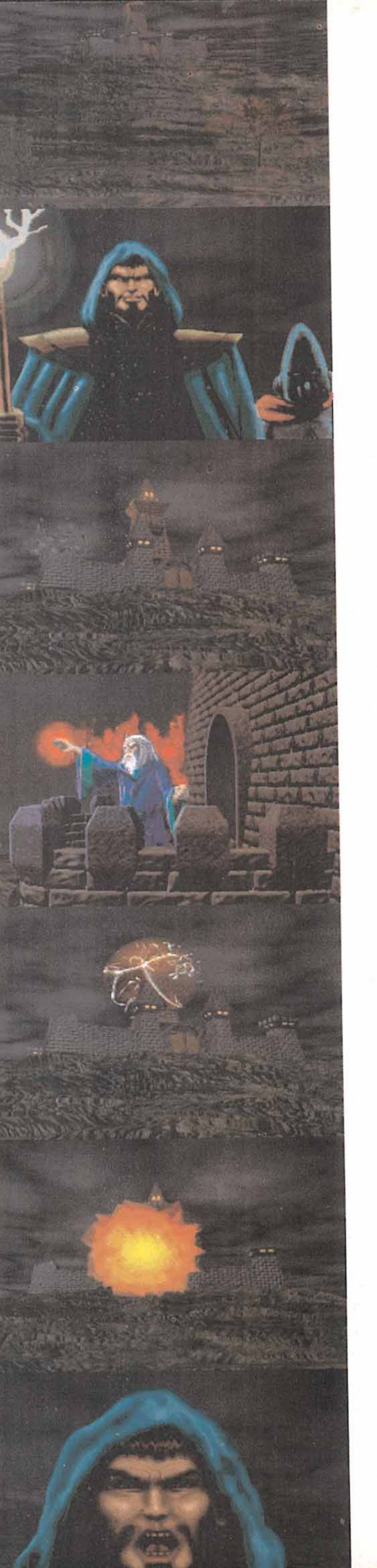
Sobre «Alone in the Dark 3» ya sabéis cosas. Pero sobre el equipo que se encuentra tras este proyecto, no todo lo que deberíais. Y es que, si resulta destacable un aspecto en concreto del diseño, no es otro que el de la traducción al castellano de todos los textos y el doblaje de las voces, por actores de nuestro país. Un esfuerzo de coordinación y colaboración entre el grupo de programación, la distribuidora del juego y el equipo de doblaje, dará como resultado uno de los CDs más conseguidos de la temporada.

Jake al Take, el grupo de actores, y World Take, los estudios de grabación, están representados por nueve personas que se encargaron de hacer que «Alone in the Dark 3» fuera más terrorífico e inquietante que cualquiera de sus antecesores. Dirigidos en la interpretación por Carlos López, entre los miembros de Jake al Take se encuentran nombres como Carlos Tostado o Elena Ruiz de Velasco, curtidos ya en experiencias similares, al haber participado en uno de los primeros proyectos de este tipo que se realizaron en España: el doblaje a nuestro idioma de las voces de «Leather Godesses of Phobos 2». En aquella ocasión, los resultados, pese a ser notables, no alcanzaban la calidad deseada debido, sobre todo, al problema de comprimir voces y diálogos completos en floppy disk. Muchos recordaréis el brutal número de discos necesarios para la instalación del juego.

"Alone 3", al estar producido en soporte CD, deja a un lado cualquier problema similar. Pero, nos estamos olvidando de los actores. Actores que, en ocasiones, tuvieron que doblar hasta cinco y más personajes por cabeza. Actores –y actrices, por supuesto– como Julia Martínez, Eduardo Méndez, José M. Pinto, Jaime Roca o Ana Tabuenca. Jake al Take al completo. Profesionales de sólida formación en teatro, cine y televisión, que han aportado su imagen y talento vocal en numerosas actividades de todo tipo, relacionadas con la interpretación. Todos ellos, con el soporte técnico que Arturo Morales les ofrecía a través de World Take, han hecho posible que Edward Carnby, y todos los fantasmagóricos personajes de "Alone 3", estén más vivos que nunca. El resultado final lo podréis comprobar vosotros mismos en breve, pero permitidnos que os digamos que es, simplemente, sensacional.

Posteriores y continuas mejoras del «3Desk», han conseguido agilizar el proceso de polígonos, redundando en una mayor velocidad de las animaciones, y detalles más ricos en el diseño. De hecho, casi se podría decir que el «3Desk» es, hoy día, capaz de funcionar sólo.

Pese a que, "grosso modo", todo el proceso de diseño no ha cambiado en los pasos a seguir –definición de una malla, primeros rellenados de color, posteriores aplicaciones de fuentes de luz, etc.–, los resultados son infinitamente mejores. Los bocetos preliminares sobre papel son cada vez más complejos. Los retoques sobre imágenes procesadas por scanner llegan a unos límites exacerbados de perfección gráfica. Y, por fin, el diseño definitivo de cada localización llega a ofrecer una riqueza poco común, haciéndose atractiva a la vista, como se puede comprobar por las imágenes que acompañan estas líneas. Es el momento adecuado para integrar los diseños en el código del programa, haciendo que objetos, personajes, obstáculos y, por supuesto, banda sonora y FX, se ajusten unos a otros, como un guante a una mano. El resultado se llama «Alone in the Dark 3», y ya está aquí.



Master of Magic



SIMTEX/MICROPROSE
En preparación: **PC**
ESTRATEGIA

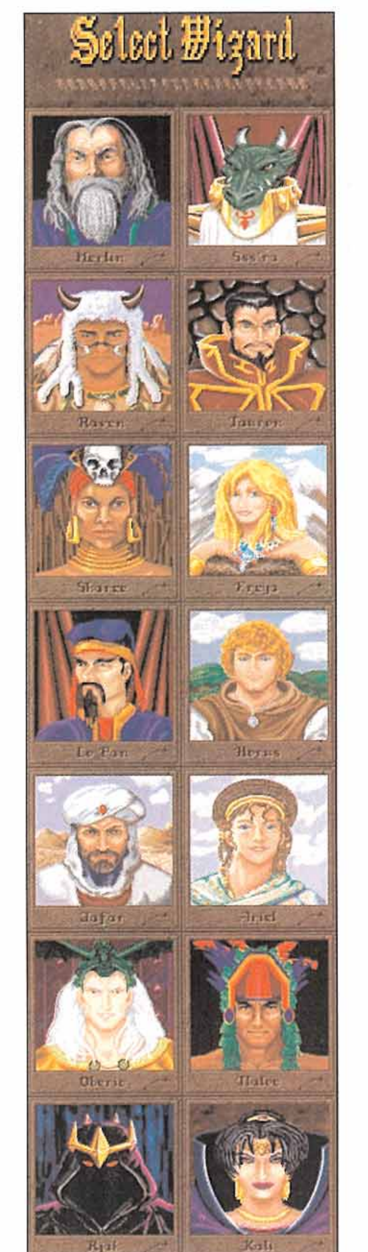
El Poder de la Magia

En los umbrales del siglo XXI sigue habiendo mucha gente enamorada de la época medieval, los combates de lanza y espada, los castillos y fortalezas, las criaturas mitológicas y, sobre todo, de la magia. El aspecto mágico en los mundos medievales es un componente muy importante, y que predomina alcanzando matices de total protagonismo en «Master of Magic», un juego de exploración y conquista de mundos mágicos, como dicen sus creadores.

Aquí tenemos a nuestro mago en pleno encantamiento, invocando a alguna criatura o desarrollando un hechizo.

LAS CARAS DE LOS MAGOS

Son en total catorce los magos de entre los que podemos escoger uno para jugar nuestra partida a través de los caminos de la magia. No hay ni mejores ni peores, sino que cada uno tiene unas habilidades características y realiza un tipo de magia derivada de una o más fuentes mágicas. Y si jugamos en un nivel de dificultad superior al fácil podremos crear nuestro propio mago asignándole poderes y alineamiento. Ni que decir tiene que la elección de nuestro mago o bien de los parámetros de su configuración va a ser determinante de cara a nuestras aspiraciones en el juego, asegurándonos que no jugaremos dos partidas iguales. Los magos pueden especializarse en cinco campos distintos de la magia: Vida, Muerte, Caos, Naturaleza o Brujería aprendiendo de uno solo de ellos o de una combinación de varios; disponiendo además de conocimientos Arcanos comunes a todos los magos. El disponer de tantos y variados magos, así como la posibilidad de crear uno a nuestro gusto eligiendo sus hechizos y peculiaridades, le da una gran variedad y amplitud al juego además de una enorme vistosidad dado lo completo de las opciones y sus posibles combinaciones.





El mapa de juego es similar en aspecto y manejo al usado en «Colonization» y, antes, en «Civilization».



La pantalla de la ciudad nos muestra su producción, edificios y las unidades que hay en ella.



En los primeros meses de 1995 llegará con toda seguridad a España el último bombazo de Microprose, que participa de una calidad, adicción y horas de entretenimiento comunes a la mayoría de los juegos de esa casa. Después de «Master of Orion», este nuevo juego de Simtex Software representa un paso adelante en las preferencias de cualquier aficionado estratega. Combinando los mejores aspectos de su antecesor «Master of Orion» y del mítico «Civilization» se ha creado un maravilloso programa.

LA HERENCIA DE LOS CLÁSICOS

En la primera impresión que produce el juego es imposible no compararlo con la obra maestra de Sid Meier «Civilization» y el reciente «Colonization», ya que el entorno de juego es muy similar y la forma de avanzar en él también. Adoptaremos el papel de un mago principiante, que podremos escoger entre muchos magos distintos, con sus habilidades y magia características, y al que haremos tremendamente poderoso mediante la exploración del mundo, la lucha contra los demás magos competidores y el aprendizaje de los arcanos conocimientos mágicos.

Las mejoras que hagamos en las ciudades que fundemos nos permitirán crear nuevas unidades militares, edificios más avanzados y aumentará el número de sus habitantes que trabajarán para nosotros proporcionando comida para nuestras tropas y herramientas para la construcción. La exploración de las tierras que rodean a nuestro asentamiento son el preludio de nuestra expansión por ellas así como de la conquista de las ciudades de los otros magos mediante la destrucción de sus ejércitos. De todo lo cual se deduce que las unidades militares van a tener una importancia vital. Y así va a ser: la extensa variedad de tipos de unidades y la posibilidad de dotarlas de nuevos y maravillosos poderes nos llevará hasta el título de "Master of Magic".

UNOS PASES MÁGICOS

Pero no podemos olvidarnos del aspecto mágico, predominante en el juego y determinante para el éxito en la aventura. Podemos asegurar que todo lo que nos encontraremos es o tiene que ver con la magia, que por algo somos magos.

Tenemos a nuestra disposición un extenso bagaje de hechizos, a cual más poderoso y útil, que iremos aprendiendo según vayamos ascendiendo de nivel, o bien que iremos descubriendo en las exploraciones de grutas, torres, y ruinas repartidas por doquier, y siempre muy bien custodiadas por todo tipo de criaturas mágicas.

Nuestros conocimientos nos permitirán crear mágicamente nuestras propias criaturas, armas encantadas o todo tipo de hechizos tanto beneficiosos como destructivos, alcanzando unas cotas de poder inimaginables al principio del juego. Para realizar toda esa magia vamos a necesitar unas fuentes que nos la proporcionen, y que serán muy variadas comenzando por determinadas construcciones en nuestras ciudades y destacando los nodos mágicos que también deberemos conquistar para poder dirigir su poder hacia nosotros.

Y además..., no diremos nada más porque creemos que lo expuesto ha sido más que suficiente para poner los dientes largos a cualquiera y desear desesperadamente tener la magia en sus manos. Sólo nos queda suponer que la última maravilla de Microprose lleva camino de convertirse en otro clásico de la estrategia por ordenador.

C.S.G.



El combate se desarrolla en una pantalla específica en la que aparecen las unidades de los ejércitos de uno y otro bando.



Antes de entrar en un sitio, los exploradores nos informan de los enemigos que hay en él, por si nos arrepentimos de entrar.



Este mes el presente se mezcla una vez más con el futuro. Hazte con Hobby Consolas y llévate de regalo Hi-Tech, un avance de la nueva revista que te va a contar todo sobre las nuevas consolas. ¡No puedes perdértelo!

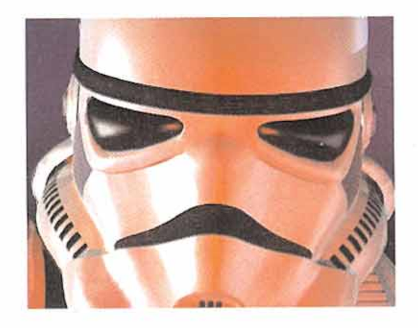
Hemos entrado en una nueva era



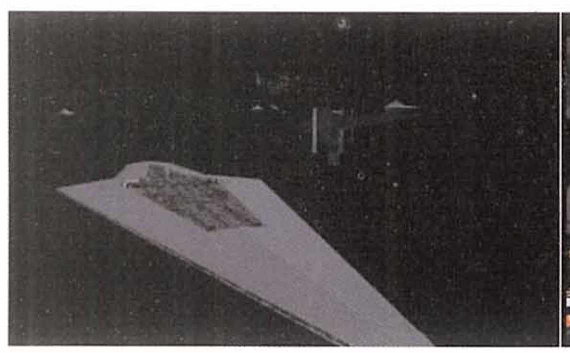
EL ESPECTÁCULO CONTINÚA

LUCASARTS
En preparación: **PC CD-ROM**
ARCADE

DARK FORCES



"HACE MUCHO TIEMPO, EN UNA GALAXIA LEJANA, MUY LEJANA...". ASÍ EMPIEZA «DARK FORCES», Y SEGUIDAMENTE SE OYE UNA MÚSICA QUE SÓLO ES DESCONOCIDA PARA QUIEN HAYA ESTADO LOS ÚLTIMOS DIEZ AÑOS EN HIBERNACIÓN... Y DESPUÉS APARECE DEBAJO DE LA PANTALLA EL LOGO "STAR WARS" Y UNAS PALABRAS LE SIGUEN CONTÁNDONOS UNA HISTORIA. RECORDAMOS VIEJOS TIEMPOS Y DESEMPOLVAMOS LA PISTOLA LÁSER PARA PREPARARNOS A VOLVER A LUCHAR CONTRA EL IMPERIO.

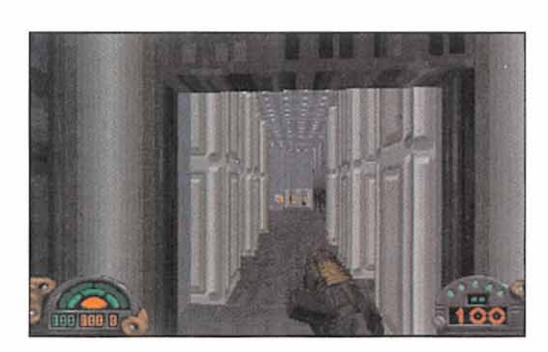


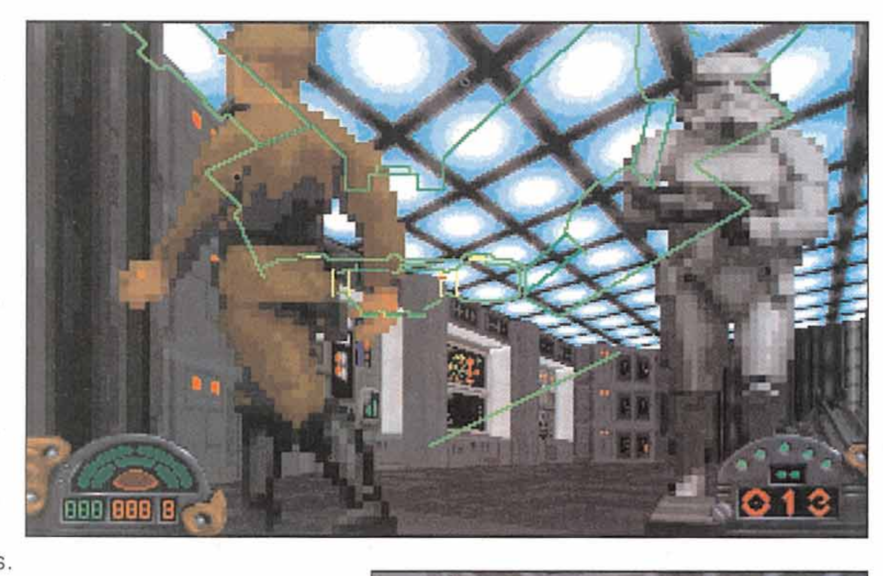




Así de simple es el argumento de «Dark Forces», el estandarte junto con «Full Throttle» de los nuevos lanzamientos de la compañía americana LucasArts. Nos demuestran que la serie «Star Wars» sigue siendo un filón inagotable para ellos y que por muchos títulos que aparezcan todavía les quedan ideas en el tintero, con las que no paran de sorprendernos. Esta vez la genial idea es un arcade en el que un mercenario a sueldo, un tal Kyle Katarn, ha de cumplir unas misiones que la confederación rebelde le asigna contra los intereses imperiales.







ESTO YA LO HEMOS VISTO ANTES

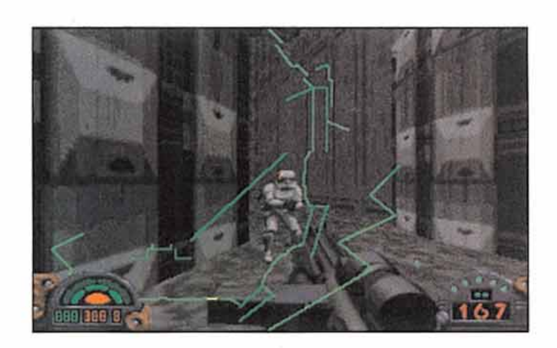
La acción se desarrollará en unos escenarios tridimensionales en los que lo único que vemos de nuestro personaje es el arma que esgrime. La acción en primera persona logra que veamos las cosas como si nos encontráramos allí.

La acción se desarrollará en unos escenarios tridimensionales en los que lo único que vemos de nuestro personaje es el arma que esgrime.

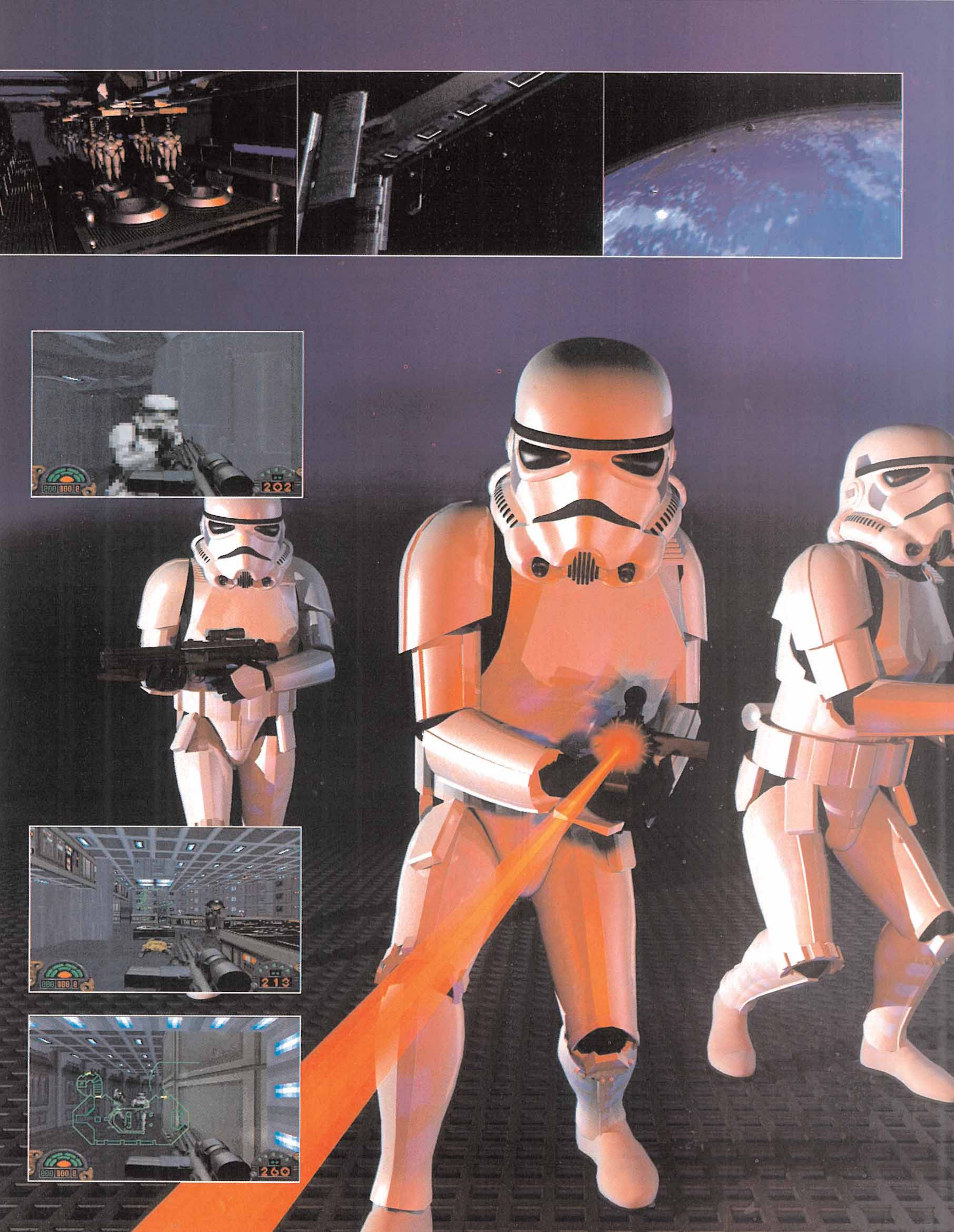
Comenzamos con una pequeña pistola, que cambiaremos por armamento más potente al recoger las armas que dejaran caer los enemigos que abatamos. Células de energía y cápsulas de escudo estarán dispersas por los distintos lugares para recargar nuestra energía y nuestra arma. Además distintos interruptores y llaves nos darán acceso a puntos de otra forma inaccesibles. Y para que no nos perdamos, el programa genera un automapa cuando pasamos por un determinado lugar.

En fin, que todo esto se podía haber ahorrado si hubiéramos dicho: imaginemos «Doom», con menos sangre, vísceras y violencia, en el espacio. Cambiemos cyberdemonios, zombis y arañas mecánicas por soldados de Darth Vader; pongamos un poco más de luz, más













tecnología futurista y menos escenario grotesco y tendremos «Dark Forces».

PERO HAY ALGO MÁS

De todas formas, seríamos tremendamente injustos si dijéramos que estamos ante una mera copia de «Doom». En «Dark Forces» se darán todos los ingredientes que han hecho del juego de id una sensación, pero con el toque que la factoría Lucas da a todos sus juegos. Simplemente es la mejor forma de meternos de lleno en la acción que rodea a los tiroteos de Han Solo y Luke Skywalker para salir de una situación comprometida frente a las fuerzas imperiales de a pie. Para acabar una determinada misión habrá que cumplir un objetivo, por lo que primará el componente aventura sobre la pasión por masacrar monstruos que había en «Doom».

Los escenarios serán típicos de las películas de «Star Wars», los enemigos que haremos blanco de nuestros disparos también, al igual que los lasers zumbando a nuestro alrededor y las explosiones cuando impactan en una superficie. El movimiento del personaje y el desarrollo de las misiones recuerdan al programa de id, pero se incluirán variantes como la posibilidad de mirar hacia arriba y debajo, saltar o agacharse.

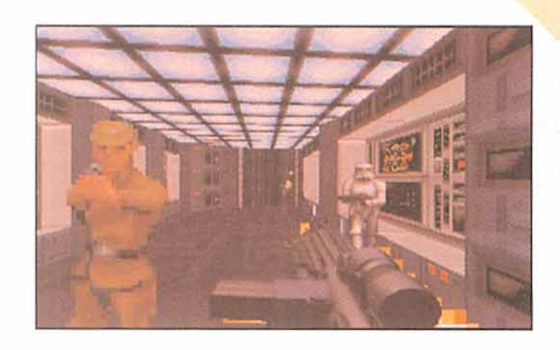
La presentación y la historia será puramente cinematográfica, repleta de animaciones para complementar a la acción, reforzar el argumento y agradar a los amantes de la saga que comenzó con «La guerra de las galaxias», para muchos la mejor de las películas. Es hora de dejar las palabras y pasar a la acción, que comienza por conseguir los planos de la Estrella de la Muerte que están ocultos en una base terrestre del Imperio. Es la primera misión, que la fuerza os acompañe.

C.S.G.











LUCASARTS CONTRAATACA

Si hablamos de «Star Wars» a nadie le cogerá de nuevas el tema, ya que quien más quien menos ha visto alguna película o ha jugado con alguno de los juegos que en LucasArts (antes LucasFilm Games) se han desarrollado con las aventuras del Jedi como trasfondo. Para consolas hemos tenido ocasión de jugar a «Star Wars», «Empire Strikes Back» o «Return of the Jedi», que se basan cada uno en una película de la saga.

En PC, «X-Wing» primero y «Rebel Assault» después supusieron una ruptura con lo que hasta el momento eran los simuladores de naves espaciales, aunque el último se debería englobar mejor en el grupo de los arcades. Ambos introdujeron unos conceptos tecnológicos y una realización técnica desconocida hasta la fecha. La acción desbordada y la diversión a grandes dosis continuó sin interrupción en «Tie Fighter», la última producción de LucasArts que ha ocupado un lugar de excepción en las preferencias de los amantes de la simulación.

Y ahora está a punto de llegar «Dark Forces». Una vez más el omnipresente CD-ROM es el soporte elegido para dar cabida a nuevas emociones, es decir, un juego estilo «Doom» con el sello de los creadores del primer y lejano «Star Wars» de recreativa. La comparación con el programa de ID y sus secuelas surge nada más verlo, por lo que muy elevada ha de ser su calidad si quiere superar a aquel. Y a pesar de que las comparaciones son odiosas, la competición está servida. Y aunque las apuestas no están muy claras lo que sí es seguro es que «Dark Forces» será otro juego de éxito para sus creadores.

RICHARD "LORD BRITISH" GARRIOT

SEÑOR DE BRITANNIA, SEÑOR DE LA AVENTURA

DENTRO DEL PANORAMA DEL SOFTWARE INTERNACIONAL, HAY UNA FIGURA QUE RESALTA SOBRE LAS DEMÁS POR VARIAS RAZONES. EN PRIMER LUGAR, POR SER UN MODELO A SEGUIR POR PARTE DE LOS JÓVENES, QUE VEN EN ÉL EL ÉXITO OBTENIDO PARTIENDO DE LA NADA. EN SEGUNDO LUGAR, POR HABER SIDO CAPAZ DE CREAR UNA SERIE DE PROGRAMAS QUE CON EL PASO DEL TIEMPO SE HAN CONVERTIDO EN OBJETO DE CULTO POR LA MITAD DEL GLOBO TERRÁQUEO. Y TERCERO, POR SU ESPECIAL PERSONALIDAD, PUES TAN PRONTO ES UN TÍMIDO HOMBRE DE GUSTOS SENCILLOS COMO SE CONVIERTE EN TODO UN REY CON CORONA Y TODO, QUE DA ÓRDENES A TODO EL MUNDO Y ES CAPAZ DE MANEJAR UNA ATRACCIÓN TAN COMPLEJA E IMPRESIONANTE COMO ES LA "HAUNTED HOUSE".



Y esto es probablemente lo que más sorprenda a aquellas personas que conocen por primera vez a Richard Garriot. Todo el mundo se espera encontrar con un hombre de gustos refinados, que vista de una forma muy elegante e incluso que se comporte de una forma un tanto aristocrática. Sin embargo, la primera impresión que tiene uno cuando ve a Mr. Garriot en persona es la de encontrarse con una persona normal y corriente. Tanto, que si no fuera por el hecho de saber quién es, podría pasar completamente desapercibido. Su ropa así lo demuestra. Vestido con unos pantalones vaqueros de color azul, y con un polo de manga corta blanco no parece ser ese personaje, que todos imaginamos al ver a "Lord British" en los juegos de la serie "Ultima", señorial, de presencia imponente y con unos modales refinados hasta el límite. Y eso a pesar de que ha contado siempre con una cierta posición económica, gracias en parte al hecho de que su padre era un astronauta de la NASA.

Otros aspectos de su personalidad nos descubren a Richard Garriot como un hombre amante de su trabajo. No en vano, su personaje histórico favorito de siempre ha sido Walt Disney, pues él se ve muy identificado con su espíritu creativo que le lleva a crear cosas espectaculares, mundos diferentes como reza el slogan de la compañía que fundara hace más de una década. Y ese amor por el trabajo le ha llevado a ser un hombre muy conocido, respetado por todo aquel que se encuentra en el mundo del software de entretenimiento y, por supuesto, muy rico. Entre sus posesiones terrenales más preciadas se encuentran cinco automóviles, destacando un Lamborghini Diablo, otra cantidad similar de motos todo-terreno y una Harley Davidson. Además, tiene una casa que es una auténtica maravilla de la técnica, como bien podréis comprobar más adelante cuando os descubramos su "Haunted House", con dos piscinas –una de ellas cubierta–, un observatorio, un lago con barco incluido e incluso cuenta con lluvia artificial y posee una gran cantidad de pasajes secretos que sólo él conoce.

Es un ambiente realmente sobrecogedor, en el que los gritos tanto de la gente que participa en el juego como de los actores que encarnan a los diferentes monstruos, los ruidos de golpes, puertas que chirrían y demás, invaden al grupo hasta el extremo de sentir el miedo como nunca antes lo habían conocido.



Antes del comienzo de la aventura, el propio "Lord British" explica al personal los objetivos del juego, así como las pocas pero importantes reglas que habrá que cumplir.

A bordo del barco "Britannia" se puede atravesar el lago de la residencia de Mr. Garriot. Su aspecto parecido al de los juegos de la serie "Ultima" le otorga un atractivo, si cabe, mucho mayor.

UN MUNDO LLAMADO ORIGIN

Fundador de Origin en el año 1983 junto a su hermano Robert, su padre Owen y su buen amigo de universidad Charles Bueche, utilizaron el garaje de la familia situado en su casa de Texas como "cuartel de operaciones". Como casi todos los comienzos, Richie no lo tuvo fácil al principio. Ya antes, en el año 1979 había programado «Akalabeth», que desembocó con el paso del tiempo en la aclamada serie "Ultima". Basándose en este juego, Garriot realizó «Ultima 1» completamente en ¡BASIC!, usando una perspectiva en primera persona que recuerda a «Doom» pero sin texturas en las paredes y con unos gráficos muy, muy sencillos. Además, no tenía ninguna historia de fondo, pues se trataba simplemente de ir matando enemigos uno tras otro. Richard Garriot aprendió entonces ensamblador para programar sus próximos juegos, con lo que ganaron algo en calidad sus dos siguientes productos.

Precisamente es en la tercera entrega de la serie cuando Richie se decide a incluir algo de historia al juego, e introduce los conceptos de Avatar, Lord British y Britannia, además del hecho de que fueron los primeros programas que salieron bajo el sello de Origin. De este modo, la serie "Ultima" cobra una nueva dimensión a partir de la cuarta entrega, en la que Garriot empleó cerca de dos años en realizar y que hasta la fecha y según ha confesado él mismo, es su "Ultima" favorito.

Su continuación volvió a emplear la perspectiva en primera persona, con un gran parecido a «Dungeon Master». Y con la sexta parte se introdujo por fin la perspectiva que se utilizara en la continuación, aérea en tres dimensiones, de gráficos detallados y en el que se dio una mayor importancia a la secuencia de introducción. Del resto de juegos de la serie ya casi todos sabéis cosas. Se ha aprovechado la potencia de las máquinas con procesador 386 y 486 para desarrollar unas aventuras muy complejas y con un nivel de detalle muy elevado en los gráficos, así como una banda sonora estremecedora. No podemos olvidar tampoco los dos juegos que bajo el nombre de «Ultima Underworld» han salido hasta la fecha –únicamente el primero de ellos ha sido editado en España–, y que gracias a un scroll formidable

Gracias a la ayuda de Nintendo, Richard Garriot posee una casa que más de uno quisiera para sí. "The Haunted House" representa para muchos el lugar ideal para pasar una hora de su vida.

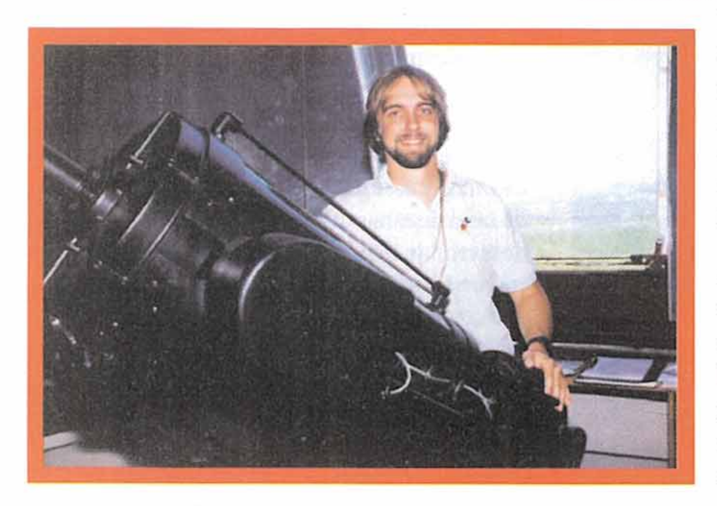
Mucha gente pagaría una elevadísima suma de dinero por permanecer en "Britannia Manor" durante una hora, tiempo que dura el terrorífico espectáculo.

Las aventuras ficticias que todos hemos podido vivir en los programas de la serie "Ultima", se han convertido en realidad gracias a este hombre de aspecto sencillo.

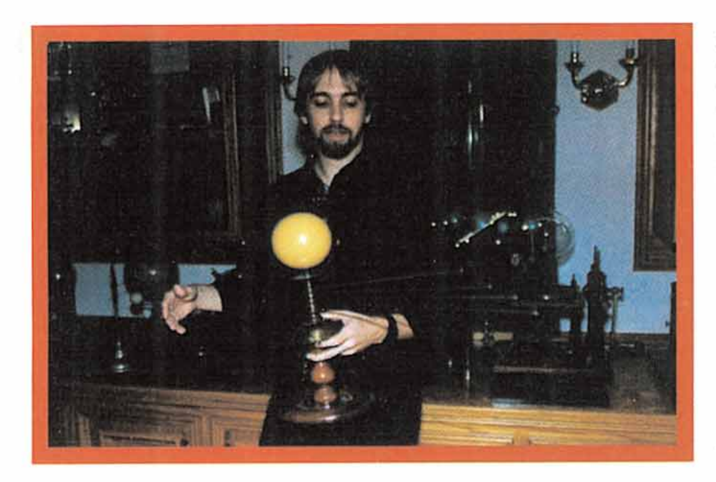
y unos gráficos de las cuevas de Britannia se han convertido ya en clásicos.

EL SUEÑO DE TODO AVENTURERO

Tomando como base estos programas, Richard Garriot se hizo construir en su casa una especie de "Pasaje del terror", en el que se puede vivir una auténtica aventura al estilo de las de la serie "Ultima" que haría las delicias de cualquier aficionado a estos juegos. Su construcción corrió a cargo del mismo Richard Garriot y la todopoderosa compañía Nintendo, que tomó parte en el proyecto a cambio de que se abriera al público alguna vez al año. Y la bautizó como "Britannia Manor", en una clara referencia al territorio que le ha hecho famoso. A esta aventura sólo se puede acceder por invitación directa de "Lord British", siendo casi imposible entrar de otra forma. Y decimos casi imposible pues a lo largo de la carretera que da a la casa de Richard Garriot están acampadas miles de personas esperando a que alguien decida cambiar la suerte de poseer una invitación para tan fastuoso espectáculo por unos cuantos dólares –y cuando decimos unos cuantos nos referimos incluso a miles–. De esta forma os podéis imaginar lo que puede esconder "Britannia Manor" en su interior, que incluso hay gente que pagaría una suma de dinero muy elevada por acceder a ella durante, aproximadamente, una hora que dura el espectáculo.



Y lo cierto es que merece la pena. Nosotros os lo podemos decir con conocimiento de causa, pues estuvimos allí para comprobar si lo que se decía era cierto. Y la verdad es que se quedaban cortos. No podéis imaginaros lo que es vivir una experiencia de este tipo. No tiene apenas nada que ver con el "Pasaje del terror" que tengáis en vuestra ciudad, ni remotamente. Es algo increíble, sorprendente, alucinante..., vamos, que una vez lo has vivido, ya no vuelves a ser el mismo de antes... Para empezar, Lord British en persona conduce y explica las reglas del juego a los aventureros –que van en grupos de cuatro– hasta la entrada, en la que uno de los



guardianes espera a los visitantes para adentrarles en un mundo completamente diferente. Los objetivos son claros: encontrar al Avatar, recuperar cuatro gemas de diferentes colores y dar con la salida.

Algo que parece tan sencillo en principio no resulta serlo en absoluto una vez el grupo se adentra en "Britannia Manor". Para empezar, la mayor parte del tiempo hay que avanzar de rodillas a través de túneles totalmente oscuros, rodeados de fantasmas, esqueletos, seres deformes..., y mil y un peligros que ponen a prueba a cualquiera que se haya atrevido a adentrarse en esta aventura. Por si esto fuera poco, hay una serie de enigmas a resolver, hablar con algunos personajes que unas veces ayudarán y otras, sin embargo, complicarán aún más la aventura. Y hay que saber utilizar los diferentes objetos que se van obteniendo en el momento oportuno, o se corre el riesgo de perder a algún miembro del grupo. Y todo ello en un ambiente realmente sobrecogedor, en el que los gritos tanto de la gente que participa en el juego como de los actores que encarnan a los diferentes monstruos, los ruidos de golpes, puertas que chirrían y demás, invaden al grupo, hasta el extremo de sentir el miedo como nunca antes lo habían conocido. Lo que os decíamos antes: hay que estar allí para saber exactamente lo que significa, pues por mucho que nos esforcemos en comunicároslo con palabras e imágenes, no llegamos a alcanzar ni tan siquiera el diez por ciento de lo que llega a suceder.

Tan sólo nos queda esperar que Richard Garriot se decida a realizar un parque de atracciones de este tipo en Europa, como ha ocurrido con Walt Disney en las afueras de París. Y lo cierto es que alguna esperanza todavía nos queda, pues él mismo, al ser preguntado por su profesión –si se hubiera dado el caso de no estar dentro de la industria del software–, afirmó que se hubiera dedicado a realizar un parque a lo grande basado en este tipo de juego, con una tecnología superior al resto de parques. Nosotros, personalmente, preferimos que siga realizando juegos de tanta calidad como los que han aparecido hasta el momento.

O.S.G.

En la fotografía de la izquierda podemos ver a un sonriente Richard Garriot con dos de sus posesiones más preciadas: uno de sus coches y su espectacular casa.

La caracterización de los personajes que toman parte en el juego dura varias horas, pero el resultado obtenido vale la pena.

En esta instantánea podemos ver a Richard Garriot posando con el traje de astronauta que utilizara su padre años atrás en sus viajes.

Hablamos con Richard Garriot, fundador de Origin

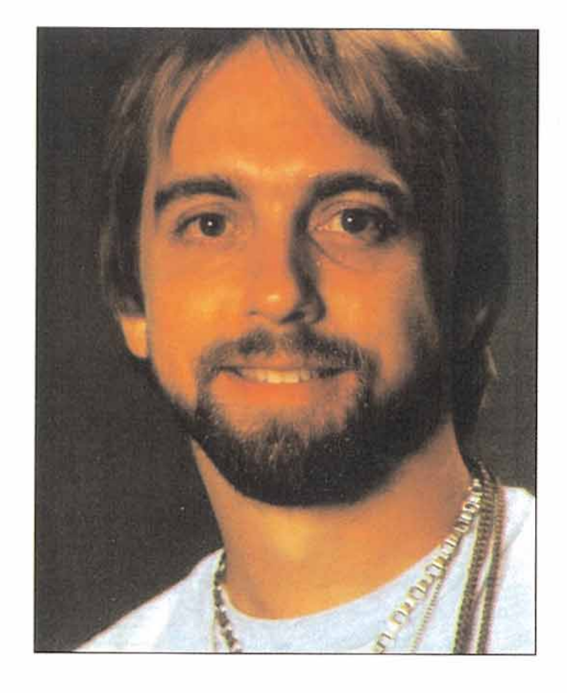
Creador de un mundo nuevo de nombre "Britannia", Richard Garriot fue uno de los fundadores de la compañía Origin hace más de una década. Asimismo, se encargó de la programación de los primeros juegos de la serie "Ultima", que con el paso del tiempo se han convertido en objeto de culto por parte de los aficionados a los juegos de rol. A pesar de lo que pueda parecer, Richard Garriot es una persona sencilla e introvertida, como vais a poder comprobar en la entrevista que le hicimos en su casa de Austin, y que a continuación reproducimos.

MICROMANÍA: Origin es una compañía muy popular, pero aún hay lectores que nos preguntan por sus inicios. ¿Podrías comentarnos cómo surgió la idea de fundar Origin, quiénes estabais...?
RICHARD GARRIOT: *Los comienzos de Origin se remontan al año 1983, en Houston. Ya había trabajado en dos compañías, California Pacific y Sierra. Habiendo roto mis relaciones laborales con ambas, me establecí junto con Peter Roberts, que entonces estaba estudiando el segundo grado de un master en negocios. Él me aportó ideas en el terreno de la gestión empresarial. Junto con mi hermano, mis padres y un par de amigos que tenían intereses en la industria del videojuego, invertí dinero en la nueva sociedad. Los programadores de Origin apenas éramos dos por aquel entonces, y la mayoría de los productos que lanzábamos a principios de los 80 habían sido programados por una sola persona, que realizaba también las labores de diseño gráfico.*

MM: ¿De dónde viene el apelativo de "Lord British" con el que se te conoce? ¿Fue una idea tuya, de algún amigo o familiar, o por el contrario vino a raíz del éxito de la serie "Ultima"?
R.G.: *En mi segundo curso del instituto, cuando tenía 16 ó 17 años, hablaba con un marcado acento británico y, en los cuatro años siguientes, eso se reflejaba en la forma de hablar de los personajes de mis juegos y en su ambientación. De ahí viene Lord British.*

MM: ¿Cuál ha sido tu papel en cada uno de los juegos de la serie "Ultima", es decir, de qué parte te has encargado personalmente y qué has dejado para otras personas?
R.G.: *Mis tres primeros proyectos los llevé a cabo yo solo sin ayuda de nadie. Para el cuarto ya conté con la colaboración de algunos ayudantes y para el quinto contraté artistas. En el sexto trabajé con la ayuda de programadores y mi función pasó a ser de director del equipo.*

MM: Tras la realización de «Pagan: Ultima VIII» muchos nos preguntamos si la serie tendrá una continuación en el futuro. ¿Habrá un «Ultima IX» pronto o tendremos que esperar algún tiempo?
R.G.: *Actualmente estoy trabajando en la finalización de la trilogía de trilogías, que culminará a finales del 96.*

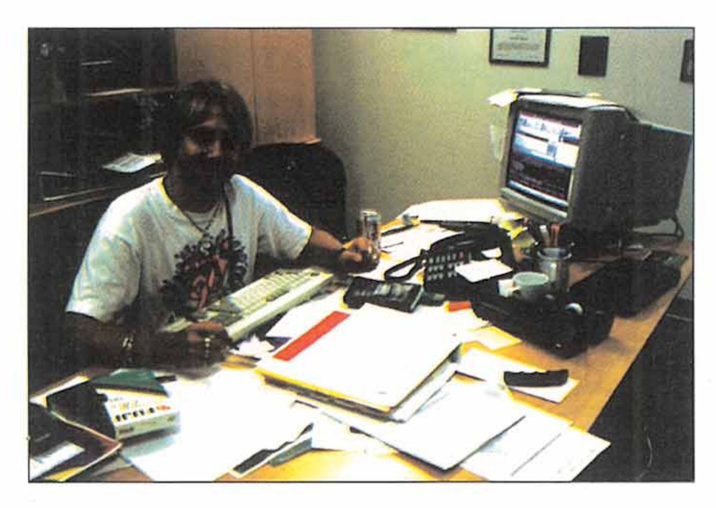


MM: Sabemos de la existencia de algunos programas de esta serie para otros formatos, concretamente las consolas de 8 y 16 bits de Nintendo y Sega. ¿Está pensando Origin realizar conversiones de sus productos para otras máquinas de reciente aparición en el mercado?
R.G.: *Aunque todas las partes de la serie "Ultima" han sido diseñadas para su fácil conversión a otros formatos, es difícil a estas alturas decir si vamos a lanzarlas para 3DO, Playstation, Saturn, etc.*

MM: ¿Cómo surgió la idea de construir Britannia Manor? Tenemos entendido que Nintendo participó en el proyecto. ¿Cuál fue exactamente su papel?
R.G.: *Britannia Manor ha sido concebida para facilitar el acceso gratuito del público a una casa encantada, donde puede vivir una enorme experiencia interactiva y participar en un complejo juego de rol aderezado con efectos especiales sumamente espectaculares y cientos de actores y técnicos con los que interactuar.*

MM: Esta fantástica "atracción", por llamarla de alguna forma, es una pena que no pueda ser disfrutada en cualquier momento por la gente. ¿Podrías explicarnos por qué únicamente se abre cada dos años y para una determinada gente?
R.G.: *Lo que ocurre es que la gestión de esta instalación nos lleva tal cantidad de tiempo que no podemos permitirnos el lujo de abrirla más que cada dos años. Hay compañías que nos apoyan financieramente en este proyecto y, de paso, aprovechan la coyuntura para estrechar sus lazos con otras empresas y los periodistas del sector.*

MM: Nosotros tuvimos la suerte de estar allí durante el pasado mes de octubre y la verdad es que fue una experiencia única e inolvidable. ¿Podrías contar a los lectores de Micromanía en qué consiste el viaje por la tierra de Britannia?
R.G.: *El recorrido de Britannia Manor es muy complicado y empieza en el exterior de la casa, que tiene unos 4.000 metros cuadrados de superficie y 8 acres de tierras. Al principio hay una sesión informativa en la que se le explican al jugador los objetivos del juego, que consisten básicamente en realizar misiones tales como localizar al Avatar, alcanzar las profundidades de la mansión y ayudar al Avatar a pilotar una nave que lo conduce de la Tierra al Mundo Subterráneo –alrededor de un 15-10 por ciento de las criaturas malvadas que se describen en la charla se encuentran en ese territorio–.*



Los visitantes se dividen en grupos de cuatro personas que van entrando en la casa cada cinco minutos, lo cual significa que es muy fácil divisar a otros grupos durante la visita. En el recorrido los miembros del grupo deben nadar, andar a gatas, atravesar laberintos, negociar con actores para obtener información de ellos, etc., durante una hora aproximadamente.
Al final del recorrido uno puede encontrarse fatigado, magullado, débil, etc., ya que es fácil topar con bolas de fuego y todo tipo de artefactos propios de este tipo de juegos. Hay incluso una escotilla por donde se puede huir de los enemigos que te acechan.

MM: ¿Cómo se siente más a gusto, siendo Richard Garriot o adoptando la personalidad de "Lord British"?
R.G.: *En cuanto a mis pseudónimos de Richard Garriot y Lord British, debo decir que no me resulta muy cómodo ninguno de los dos, puesto que, por ejemplo, "Lord British" está muy bien como personaje de ficción, pero prefiero que en mi vida privada la gente me conozca como quien en realidad soy.*

MM: La pregunta que se estarán formulando en estos momentos nuestros lectores es si tiene pensado abrir alguna "casa encantada" de este tipo en Europa, al igual que ha hecho Disney en las afueras de París.
R.G.: *Ya hemos barajado opciones como la de construir otras casas como Britannia Manor o bien hacer de ésta una atracción permanente. Se trata de un proyecto tan ambicioso que resulta francamente difícil trasladarlo a otro lugar, pero si se dieran las condiciones necesarias no tendríamos ningún inconveniente en hacerlo. Por otra parte, Britannia Manor se va haciendo cada vez más grande. Este año han trabajado en ella probablemente unas 350 personas, de las que unas 250 han tenido que hacerlo en turnos de noche. Se trata de una colaboración a partes iguales entre actores y técnicos.*

MM: Hablemos ahora de otros proyectos en los que Origin está trabajando actualmente. ¿Cómo marcha, por ejemplo, el desarrollo de «Bio Forge»?

«Britannia Manor es una enorme experiencia interactiva»

R.G.: *«Bio Forge» va muy bien en estos momentos, aunque nos está llevando más tiempo de lo habitual. Esto les ocurre a muchos productos, pero «Bio Forge» se está retrasando incluso más de lo normal. No obstante, podemos decir que ya está casi acabado. Sólo nos quedan treinta o sesenta días para completarlo y ya se ha convertido en nuestro "producto bomba", de tal forma que estamos esperando ansiosamente su salida al mercado.*

MM: Tanto la saga «Wing Commander» como la serie «Ultima» parece que han llegado a un punto de calidad difícil de superar. ¿Qué ocurre, que les gustan los retos fuertes para así destaparse en el siguiente programa con un juego que nos deje a todos con la boca abierta? ¿Tienen pensado hacer uso de algún dispositivo de Realidad Virtual para ello como el casco "VFX-1" o similar? ¿Significará esto unos requerimientos de hardware más elevados?
R.G.: *A juzgar por la calidad de productos como la serie "Wing Commander" o «Bio Forge»», es difícil predecir cuál será nuestra próxima innovación, ya que estamos experimentando continuamente con las técnicas de programación para aprovechar al máximo las posibilidades que nos ofrece cada nuevo proyecto. En «System Shock», los dispositivos de Realidad Virtual nos permitieron dar un importante paso adelante en el apartado de la perspectiva tridimensional. Nos gustaría seguir avanzando por este camino. La introducción de mejoras en nuestras herramientas de programación,por ejemplo, es algo que en Origin solemos debatir con frecuencia, ya que nos encanta oír a los críticos decir "éste es el mejor juego que hemos visto hasta la fecha". Por otra parte, pensamos que los consumidores más activos de juegos son asimismo los mayores consumidores de hardware, por lo que preferimos mantenernos en la gama alta del mercado en lugar de realizar productos de baja calidad.*

MM: ¿Tiene pensado Origin realizar sus programas en varios idiomas, evitando de este modo el tiempo que se pierde en la traducción? ¿Está contemplada la posibilidad de que el castellano esté entre ellos?
R.G.: *En lo que se refiere a los idiomas, en la actualidad apoyamos la introducción del inglés, francés y alemán y estamos empezando a plantearnos la inclusión del español, que podría estar ya implantado en nuestros juegos en el plazo de un año aproximadamente. Así podremos realizar lanzamientos simultáneos en todos esos idiomas.*

MM: ¿Está pensando Origin en servirse del estándar MPEG para la realización de algún programa?
R.G.: *En Origin siempre hemos aspirado a lanzar todos nuestros juegos para PC en Cd-Rom. Por lo que respecta a las nuevas tecnologías, tales como MPEG y RealMagic, estamos, por supuesto, dispuestos a apoyarlas, aunque también estamos supeditados a los índices de difusión de cada una de ellas. Siempre tenderemos a apoyar los sistemas que el público compre con más asiduidad. No nos corresponde demostrar las excelencias de los soportes minoritarios. En ese sentido, tanto MPEG y los cascos de RV son unos complementos muy sencillos para el usuario, por lo que en un principio serán los que principalmente apoyemos.*

J.C.R./O.S.G.

¿QUÉ
OS PARECE EL NUEVO LOCAL?
DISCULPAD QUE ESTÉ SIN TERMINAR DE
ARREGLAR, PERO YA SE SABE CÓMO SON LAS
MUDANZAS. PRONTO COMPRENDERÉIS QUE EL CAMBIO ES
A MEJOR. ¿NO OS PARECÍA UN POCO LÓBREGA NUESTRA
ANTIGUA MAZMORRA? AHORA TENEMOS UNA IGUALMENTE LÓBREGA,
PERO CON CHIMENEA PARA EL INVIERNO. POR CIERTO, VEO MUCHAS
CARAS NUEVAS...

MANIACOS DEL CALABOZO

O sea que bueno será explicarles qué hacemos en estas reuniones mensuales. Y espero que en tal cometido me ayudéis todos los veteranos. Como es sabido, los maniacos se apoyan en las circunstancias más difíciles, y una de ellas es el noviciado. Venga, muchachos, sed compresivos.

¿QUÉ HACEMOS AQUÍ?

Ya sé que el lugar no es muy acogedor, ya. Teníais que habernos visto en el anterior antro. Ni calefacción..., pero nos daba igual, pues aquí estamos para cosas más importantes que quejarnos del frío. Si comenzáis a acudir a nuestra reunión descubriréis que nos cuentan sus aventuras peregrinos venidos de todos los lugares del mundo y del universo. Y tal vez vosotros también deseéis compartir con nosotros vuestras aventuras. Invitados quedáis desde este momento a ello.

Dentro de los juegos de ordenador hay una clase en que el jugador puede, prácticamente, meterse en él a través de los personajes que conduce. Son los Juegos de Rol (JDR), y en ellos podréis correr aventuras raramente encontradas en otro tipo de programas. Pues bien, de tales juegos es de lo que hablamos aquí. Antes de seguir, os voy a explicar un poco en qué consiste un JDR para ordenador.

Los orígenes del mismo están en el JDR de mesa, al que resulta bastante parecido. En un JDR de mesa, participan varios aventureros junto al llamado Dungeon Master (DM o Maestro del Calabozo), que se encarga de ir guiándolos por la aventura, además de posiblemente crearla. Cada uno de los participantes asume un papel (o rol, de ahí el nombre), dependiente del entorno en que se desarrolle el juego. Si, por ejemplo, estamos en la Edad Media uno podrá ser un caballero, otro un granjero y otro un sabio. Pero si estamos en el espacio, tales caracterizaciones no serán muy correctas.

Como podéis observar, el JDR nos puede trasladar a una infinidad de mundos, asumiendo otra infinidad de personajes: lo que nos gustaría ser, o, en algún caso, todo lo contrario. En ellos podremos realizar todo tipo de acción, sólo sujetos a las normas que imponga el DM.

A partir de tal idea surgen los JDR para ordenador, en los que el programador del juego asume el papel de Dungeon Master, dejando al jugador el resto de los aventureros. Por supuesto, no podremos hacer todo tipo de cosas que se nos ocurran, estando limitados por aquello que el programador haya tenido a bien dejarnos hacer en cada momento. Pero, como los de mesa, los JDRs de ordenador nos trasladarán a cualquier tiempo y mundo que deseemos.

El desarrollo de la partida comienza, habitualmente, con la definición del personaje/s que van a ser nuestro "alter ego" en el mundo imaginado. Normalmente, se tratará de un grupo, y es conveniente compensar las características de unos y otros. Por ejemplo, llevar guerreros, magos y ladrones. Los rasgos de los personajes varían mucho de unos juegos a otros, pero, en general, podremos decidir su nombre, sexo, raza, profesión y atributos como fuerza, velocidad...

Una vez tenemos el grupo de aventureros, los depositaremos en el punto de inicio del juego y asumiremos los mandos. Nos quedan por explorar un sinfín de territorios, por matar un montón de monstruos, por recoger grandes cantidades de riquezas y por esquivar muchas trampas. Y todo ello con algún objetivo, que tal vez sólo descubramos tras mucho andar y hablar con la gente. Un JDR puede ser realmente apasionante y absorbente..., estate prevenido antes de embarcarte en la aventura.

INSISTO, ¿QUÉ HACEMOS AQUÍ?

Bueno, bueno, voy a ello. De vez en cuando, los aventureros nos reunimos para comentar impresiones e intercambiar sabiduría.

Este es el local en que lo hacemos, aunque hay veces que nos vamos de turismo para conocer mundo.

Se suele comenzar repasando los últimos rumores de aventuras que se ofrecen a personas sin miedo. Dicho de otra forma, aquellos JDRs de reciente publicación que están esperando un candidato, o varios, a desfacedor de entuertos.

Una vez hecho esto, se pasa directamente a la reunión, en que cada uno expone sus ideas, problemas, comentarios y demás. A veces hago previamente una breve disertación sobre algún tema de interés, siempre dentro del campo de los JDRs.

En el coloquio posterior tiene cabida lo que se os ocurra. Habitualmente la gente cuenta los obstáculos que les tienen detenidos en sus respectivas aventuras. Y entonces, si alguno de los reunidos conoce la respuesta, se la transmite a fin de que pueda llevar a buen puerto la aventura. Como ya dije, nos ayudamos mucho los unos a los otros, fundamental en nuestro arriesgado trabajo. Lo siguiente es un ejemplo.

Ángel Barreiros, de Valencia, nos cuenta su terrible problema en «Lands of Lore», que describe de una forma bastante literaria, pero que resumiré en esta pregunta: ¿cómo acceder al sótano de la Torre Blanca? Os pongo en onda a los nuevos. En «Lands of Lore», la bruja Scotia ha secuestrado al rey y lo ha puesto en tal estado catatónico que necesita un elixir para recuperarse; tal elixir, ya conocidos y recogidos sus componentes, ha de realizarse en el santuario de la citada Torre Blanca. Y en eso está Ángel. Veamos si le podemos echar una mano.

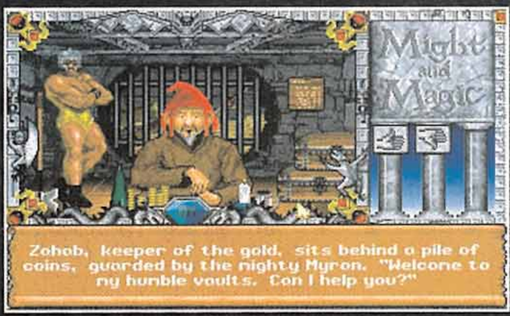
Para acceder a dicho lugar –por cierto, más lóbrego que éste en que estamos–, precisas efectivamente una llave de marfil (Ivory Key), que se encuentra en el tercer piso, tras la puerta que abre la llave Mística 9 (Mystic Key 9). Supongo que la siguiente pregunta sería, ¿dónde está ésta? Pues muy cerquita de la entrada: ¿has visto el cartel de RING FOR ADMITTANCE? Pues prueba a poner el anillo –en inglés ring, de ahí la solución– que te dio cierto prisionero en el hueco de la pared. Venga, a ver si acabas pronto con la bruja fea y mala.

Y de esta forma nos vamos ayudando unos a otros. Por supuesto también hay gente que da sus opiniones sobre tal y tal juego, o dice cómo le gustaría que fuera tal otro... Lo que queráis..., pero reparad en la gran importancia que tiene vuestra participación. Es fundamental que escribáis con vuestras cosillas: esto no es una conferencia mía, sino una puesta en común.









POR CIERTO, ¿Y ESTE PESADO QUE NO HACE MÁS QUE HABLAR?

Glups. Espero que no te estés refiriendo a mí. Yo soy el magnánimo, sapientísimo..., y nada pesado Ferhergón. Actúo de maestro de ceremonias. Os contaría mis orígenes, pero no os los creeríais, por lo que me permitiréis que los omita. Estaré aquí para lo que me necesitéis, pero he de ser un mero vehículo para la información que vosotros aportéis.

Y vamos a ir terminando esta reunión introductora, no sin antes haceros notar la existencia de nuestra lista de favoritos. Se llama la Calabozolista, y en ella recogemos aquellos JDRs que nos parecen mejores en cada momento. Se construye a partir de vuestros votos. Disponéis de 6 puntos MENSUALES (podéis votar una vez al mes), que repartir de la forma que queráis entre vuestros JDRs preferidos en cada momento. Por ejemplo, Manuel Sancho, de Zaragoza, le da 4 puntos a «Veil of Darkness», 1 a «Darksun» y otro a «Eye of the Beholder II». ¿Enterados? Pues venga, a ver si participáis.

En marzo empezaremos ya en serio, con el local completamente arreglado y muchas aventuras nuevas, incógnitas y maniacos. Venga, procurad contener las lágrimas, que nos vamos. El próximo mes, más.

Ferhergón

CALABOZOLISTA

Así se encuentra definida la lista que todos los lectores de esta sección elaboran mes a mes, y en la que eligen los programas de rol que más les han impresionado. Como os decía Ferhergón, el sistema de votación es muy sencillo. ¡Ánimo!

LISTA DE CLASIFICACIÓN PARCIAL:

1.- Ultima VII: The Black Gate
2.- Veil of Darkness
3.- Ultima VIII: Pagan
4.- Might and Magic III
5.- Ultima VII: The Serpent Isle

NOTA IMPORTANTE Para participar en esta sección sólo tenéis que mandarnos una carta a la siguiente dirección: Micromanía, C/Ciruelas 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid. No olvidéis indicar en el sobre SECCION MANIACOS DEL CALABOZO

de la nueva serie PC ARCADE

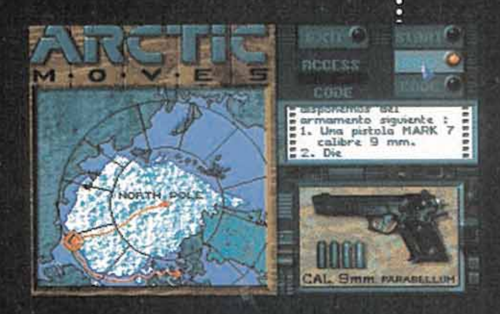
... para una difícil misión



La Tierra, año 1998. Una nave espacial ha perdido el control.



El submarino nuclear U-92 nos conduce cerca del lugar del impacto.



Tu misión: rescatar tecnología del futuro.



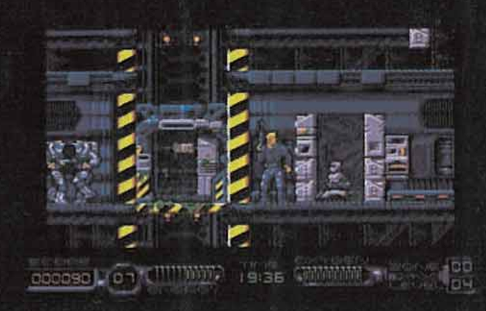
Cuando pises la superficie helada del Artico no habrá retorno.



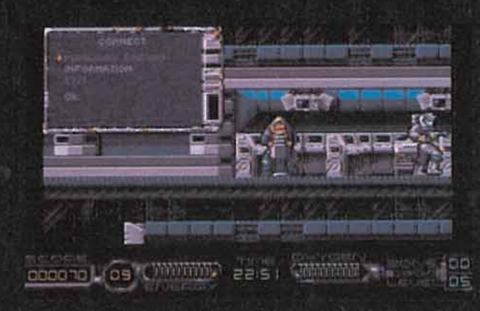
La base enemiga tiene buenas defensas.



Penetra en su interior para anular el sistema de comunicaciones.



Una vez en la nave ocúltate de los androides de vigilancia.



Infíltrate en la red de ordenadores para conseguir información.



Cuando parecía todo conseguido, descubres que **NO ESTAS SOLO**.

Solicita ARCTIC MOVES en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Sí; deseo recibir en el domicilio que les indico: (Gastos de envío: 250 pts.)

❑ **ARCTIC MOVES de la serie PC ARCADE™ por sólo 1.950 Pts.**

MM

Nombre...

Apellidos...

Dirección...

Localidad.................................Código postal.................................

Provincia.................................Teléfono(.......).................................

¿Ha solicitado alguno de nuestros productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa
❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.

Tarjeta de crédito número...

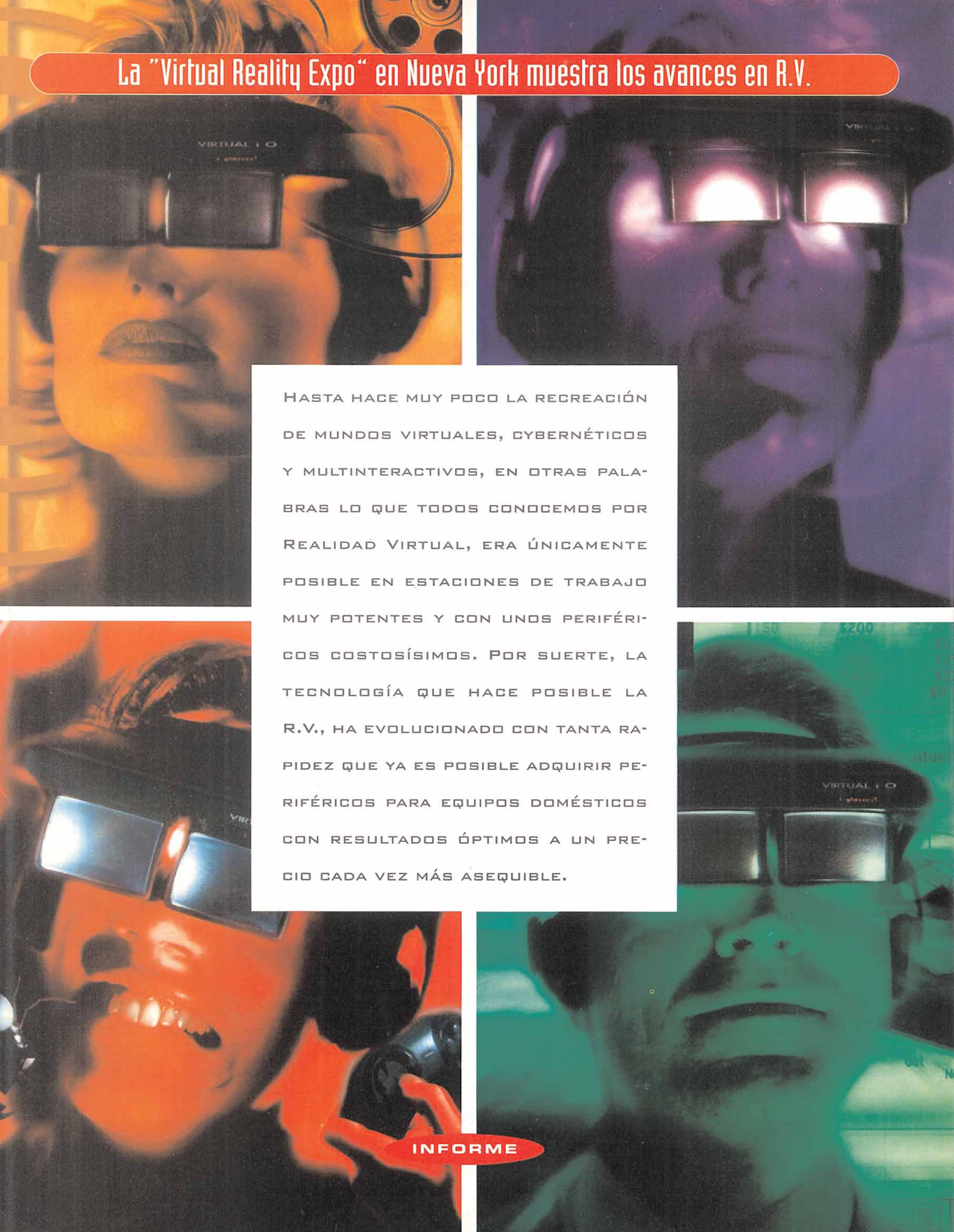
Nombre del titular...

Fecha de caducidad........../.........../............

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15



La "Virtual Reality Expo" en Nueva York muestra los avances en R.V.

HASTA HACE MUY POCO LA RECREACIÓN DE MUNDOS VIRTUALES, CYBERNÉTICOS Y MULTINTERACTIVOS, EN OTRAS PALABRAS LO QUE TODOS CONOCEMOS POR REALIDAD VIRTUAL, ERA ÚNICAMENTE POSIBLE EN ESTACIONES DE TRABAJO MUY POTENTES Y CON UNOS PERIFÉRICOS COSTOSÍSIMOS. POR SUERTE, LA TECNOLOGÍA QUE HACE POSIBLE LA R.V., HA EVOLUCIONADO CON TANTA RAPIDEZ QUE YA ES POSIBLE ADQUIRIR PERIFÉRICOS PARA EQUIPOS DOMÉSTICOS CON RESULTADOS ÓPTIMOS A UN PRECIO CADA VEZ MÁS ASEQUIBLE.

Las tecnologías que hacen

CASCOS Y GUANTES:

posible la Realidad Virtual

EL PUNTO DE PARTIDA

La reciente Virtual Reality Expo en Nueva York es una prueba evidente de lo que os comentamos. Allí se han visto los últimos avances en R.V., tanto a nivel de hardware como de software, y nombres que hace unos meses pasaban completamente desapercibidos, empiezan a consolidarse entre el creciente números de usuarios interesados en esta nueva tecnología.
Sin más preámbulos, aquí tenéis una puntual exposición de los elementos que más nos sorprendieron en la Reality Virtual Expo, periféricos que muy pronto podremos disfrutar, accediendo de este modo a un mundo que ha dejado de ser futuro para convertirse en un presente muy "real".

Sin duda, los cascos son el modo de acceso más elemental a la Realidad Virtual, y sus tamaños y formas varían considerablemente entre unos modelos y otros. Uno de los más pequeños nos recuerda más bien a unas gafas de sol de alta tecnología, y se trata de las "i-glasses" de Virtual I/O.



Con sus dos lentes de color LCD de alta resolución, estas gafas pesan menos de 225 gramos, van provistas de un "rastreador de cabeza" para permitir los movimientos del usuario y se conectan fácilmente a cualquier fuente de vídeo. Los auriculares estereofónicos van también conectados al aparato. Los mandos ópticos se adaptan al uso o no de gafas normales y no se necesita enfocar la imagen. Existe asimismo un adaptador para conectar esta máquina a un ordenador PC.

VFX Head Mounted System (Forte Technologies) consiste en unos cascos que vienen provistos de un sistema de creación de imágenes tridimensionales en color y sonido estereofónico, junto con un dispositivo de seguimiento axial de cabeza. Se puede conectar mediante una tarjeta de interfaz a un PC, y su pantalla de presentación LCD en color ofrece imágenes de alto contraste. El visor gira hasta situarse fuera del campo de visión del usuario cuando no se utiliza y se puede enfocar para iniciar la sesión.

Kaiser Electro-Optics 500 HRpv es un casco ligero con resolución angular que ofrece una visión de calidad en alta resolución. Con un peso aproximado de unos 670 gramos, sus funciones de seguimiento de cabeza se combinan con un sonido estereofónico y un amplio campo de visión que impide la fatiga ocular.

Cyber-Eye de General Electric es un casco ligero que produce una visión en color equivalente a la de un televisor de 2.25 metros de ancho. La función de seguimiento de cabeza va incorporada, así como la opción de sonido en mono o estéreo. Sus imágenes de alta resolución lo hacen muy aconsejable para un uso profesional, como por ejemplo en la Medicina y la Odontología. Este aparato tiene un radio de giro que permite situarlo en el punto exacto elegido por el usuario, y para ello presenta en su parte posterior una tecla de bloqueo. CEP-100 se comerciali-

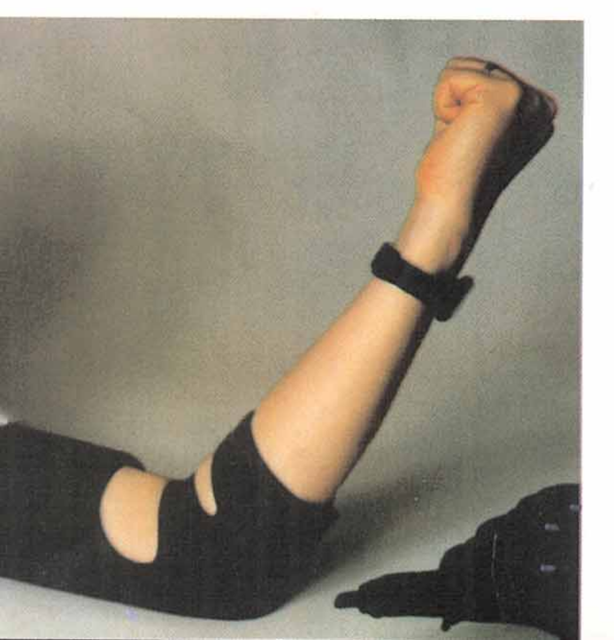


za a un precio inferior a los 2.000 dólares USA (unas 270.000 pesetas).

XLA8 es algo más que un simple casco de alta tecnología que cuesta cerca de 20.000 dólares (unos 2.700.000 pesetas). Es además un sistema que lleva incorporado un asiento y un completo sistema de inmersión. Ofrece música digital y un sistema de renderización de 1.230.000 polígonos por segundo. ¿Qué más se puede pedir? Con un sistema completo de seguimiento de cabeza incorporado, entre sus juegos se incluyen «Cyber Knights» y «Utopia». Cada uno de ellos permite al usuario luchar y explorar diversos escenarios, reales como la vida misma, donde se desarrollan los combates. Desgraciadamente, que nadie pretenda llevarse a casa un producto como éste: sólo se instalará en salones recreativos y otros establecimientos especializados.

En este mismo terreno del entretenimiento interactivo en locales especializados, «Wing Nuts» de Straylight nos pone en la cabeza un casco de realidad virtual, y a continuación nos hace dar vueltas en una plataforma giroscópica que nos traslada a un mundo situado más allá de la imaginación. Giraremos y giraremos en una rueda que nos pone patas arriba y nos mueve en todas las direcciones posibles. De esta forma podrán interactuar hasta cuatro jugadores en juegos de conexión múltiple para varios usuarios. «Wing Nuts» ya fue presentado en Walt Disney World y combina la diversión inherente a la Realidad Virtual con la sensación real de movimiento.

Data Glove de Fifth Dimension es un aparato que consta de un guante de datos, una banda flexora y una





tarjeta de interfaz para PC, y permite la conexión simultánea de cuatro guantes del mismo modelo. Se puede utilizar para desarrollar aplicaciones y funciona con un PC. Este producto va complementado por KineMusica, que convierte en música los movimientos del cuerpo. Los sonidos se oyen a través de un dispositivo Midi, como por ejemplo una tarjeta de sonido.

NUEVO HARDWARE Y SOFTWARE VIRTUAL

El sonido también es muy importante en el campo de la Realidad Virtual, y Crystal River Engineering ofrece varios productos en este apartado. AudioReality es una tecnología interactiva de renderización en tiempo real de sonidos en 3D. Está concebida para la creación de espacios acústicos. Este sistema emplea un interfaz gráfico para permitir desplazamientos Doppler, mezclas dinámicas y sonidos interactivos en 3D en tiempo real.

La tarjeta Alphatron es un aparato de una sola ranura con entradas externas para el procesamiento de sonidos en calidad CD; y Convolvotron es un sistema de procesamiento de señales digitales de audio de alta velocidad que produce un sonido en 3D de gran calidad a través de unos auriculares convencionales.

La renderización de imágenes requiere el uso de máquinas potentes. Synthetic Image ha puesto en funcionamiento su Reality Blaster, una tarjeta que no hace más que acelerar y renderizar imágenes. Sus procesadores RISC y personalizados funcionan en tiempo real con poca o ninguna interacción con el PC. La potencia le viene dada por los chips y su velocidad se debe a la tecnología antialias de procesamiento de imágenes y mapeado de texturas. También se le puede añadir sonido en estéreo. Básicamente, esta tarjeta está diseñada para renderizar mundos virtuales, llevando a cabo complejas simulaciones orientadas por objetos independientes de la CPU base.

Virtus Walkthrough Pro 2.0 de Virtus Corp., funciona en ordenadores PC y Macintosh, y permite renderizaciones en 3D en tiempo real, así como la navegación de "recorrido". Este producto ha sido empleado en el rodaje de películas como «The Abyss», puede importar películas en Quicktime y elaborar escenas en un interfaz bidimensional rápido y potente. Su función de mapeado de texturas en tiempo real permite añadir la tercera dimensión para perfeccionar los detalles visuales de objetos como puertas, paisajes, etc. Esta empresa también tiene a disposición del usuario su Alien Skin Textureshop, que genera texturas lisas en dos y tres dimensiones. Gran parte de este sistema está automatizada y dichas texturas son de alta resolución y se pueden importar a muchos programas para su posterior aplicación, tales como Fractal Painter, PhotoShop, etc.



Worldtoolkit es un sistema de alto rendimiento. Su versión para Windows realiza mapeados de texturas y no requiere ninguna clase de aceleración del hardware. Está concebido para controlar, crear, navegar y manipular extensas áreas de datos en el ciberespacio, representando los mismos como objetos de imágenes redefinidas. Al mismo tiempo, utiliza el color, el movimiento y la forma para ofrecer información de anomalías.

Los sistemas de creación de realidad virtual son tan importantes como las formas bajo las que aparecen. VActors de SimGraphics utiliza sensores situados en la cara de un actor para reproducir ésta como una imagen digital con plena sensación de movimiento y renderización. El sistema permite a estos actores virtuales situarse en escenarios tales como un salón recreativo e incluso un hotel. Y otro método sensor para crear esas imágenes tridimensionales consiste en fotografiar los movimientos correspondientes. Ello requiere la conexión de un objeto móvil –habitualmente una persona– al ordenador. «Flock of Birds» de Ascension Technology es un conjunto de dispositivos capaces de transmitir información de movimiento desde la persona/objeto hasta el ordenador mediante transmisores/receptores de señales de radio. Se pueden conectar hasta 30 en serie, unidos a una sola mano o cabeza. La señal se produce cuando la persona se mueve y está sampleada a unas 144 veces por segundo.

Gracias a esta tarjeta de Synthetic Image la renderización de imágenes será una tarea mucho más rápida.

Marshal M. Rosenthal

José Carlos Romero



EL CLUB DE L

LLEVAR A BUEN TÉRMINO UNA GRAN AVENTURA NO ES, NI MUCHO MENOS, UNA TAREA FÁCIL. TOMEMOS, POR PONER UN EJEMPLO, EL CASO DE LOS INFATIGABLES VIAJES DE MARCO POLO, CRISTÓBAL COLÓN, EL APOLO XI, O INCLUSO, MÁS MODESTAMENTE, LA SALVACIÓN DEL MUNDO DE LA INVASIÓN DE LOS TENTÁCULOS O EL RESCATE DE UNA PRINCESA EN APUROS. AL FIN Y AL CABO, ESA ES LA ESENCIA DE LAS AVENTURAS: SIN ESA "PIZCA" PREPONDERANTE DE RIESGO Y DIFICULTAD PERDERÍAN TODO SU ENCANTO Y, POR QUÉ NO DECIRLO ASÍ, TAMBIÉN SU "HONRA".

Allá por el año 1990, vio la luz una aventura gráfica que causó una verdadera revolución en todo el mundo, pero muy especialmente aquí, en nuestro país, por muy diversas razones. Por supuesto, estamos hablando del clásico entre los clásicos, el irrepetible «Indiana Jones y la Ultima Cruzada» de LucasArts, entonces conocida por todos como la cinematográfica Lucasfilm.

A partir de este momento, muchas cosas cambiaron en el mundo del PC. «Indiana» se convirtió en uno de los primeros programas que comenzaron a perfilar lo que ya constituía un nuevo salto hacia adelante en la concepción de los juegos para ordenador; gracias, entre otras cosas, a sus gráficos en EGA a todo color, soporte para las hasta ahora desconocidas tarjetas de sonido, utilización de técnicas cinematográficas... todo ello ocupando la "increíble" cantidad de 2 Mbs de datos, cuando por aquella época aún se utilizaban los Ks para medir la longitud de los programas.

Pero además, volviendo nuestras miras a España, «Indiana» fue todavía mucho más que eso: asentó las bases del software de entretenimiento para PC con la publicación de productos de calidad, oficializó la traducción de los programas al castellano y, lo que más nos interesa en estos momentos, dio a conocer a todos los usuarios españoles un género hasta ahora inédito y sorprendente: el de las Aventuras Gráficas, género que ya triunfaba en todo el mundo desde que nuestra admirada Roberta Williams lo inaugurara allá por el año 1984, con la publicación de su entrañable «King Quest I».

A partir de aquí, nuevas compañías lo adoptaron, nuevos productos traducidos comenzaron a multiplicarse, y el número de usuarios enganchados a esta forma de entretenimiento comenzó a aumentar a un ritmo desenfrenado.

Hoy en día, casi cinco años después, las cosas han cambiado considerablemente. Aventuras que ocupan más de 30 Megas de disco duro, gráficos en SVGA, bandas sonoras y efectos de sonido superrealistas y, a partir de las Navidades, la segunda revolución que llegará de la mano del CD-ROM. Los próximos lanzamientos de compañías como Sierra, LucasArts, WestWood Studios o Cyberdreams, entre los que se incluyen «King Quest VII», «Phantasmagoria», «Kyrandia 3», «Full Throtle», «The Dig», «Dark Seed 2» etc. etc., sólo saldrán en este formato, así que esperamos que, si no la tenéis ya, hayáis pensado en adquirir en breve una unidad lectora de CD.

Las novedades tecnológicas y argumentales que permite la masiva capacidad de almacenamiento del CD-ROM, por tanto, serán muchas y espectaculares, con la utilización de guiones casi cinematográficos, efectos especiales y animaciones a todo trapo, nuevas técnicas de interacción con los personajes, así como la inclusión de diálogos hablados (esperemos que todas también aparezcan en castellano).

Pero hay una cosa que se ha mantenido invariable a través de todos estos años, y que, sin duda, continuará haciéndolo durante muchos más, ya que es inherente a cualquier aventura gráfica que se precie. Hablamos, como

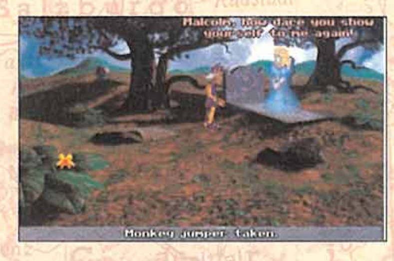
A A V E N T U R A

no podía ser de otra forma, de la más o menos enrevesada dificultad que presentan este tipo de programas. Al fin y al cabo, de nada serviría embarcarnos en una apasionante odisea si es posible resolverla en un par de horas, sin ni siquiera ponerse la gorra de pensar.

Ahora bien, todos estos obstáculos más o menos encubiertos que constituyen la esencia de una buena aventura son los principales causantes de que existan infinidad de aventureros gráficos que vagan errantes por la inmensidad de mundos desconocidos, sin nadie a quien recurrir en los momentos más delicados, y eso es algo que no podemos seguir consintiendo por más tiempo. Esta es la razón principal por la cual «El Club de la Aventura» ha tomado forma definitiva, con la clara intención de servir de punto de referencia a todos los aventureros necesitados de ayuda y buenos consejos.









POR Y PARA LAS AVENTURAS GRÁFICAS

En efecto, por fin el sueño de todos los aventureros gráficos se ha hecho realidad. Un género tan importante como el de las aventuras gráficas merece que le dediquemos toda nuestra atención. Por eso hemos preparado este nuevo espacio reservado especialmente para todos vosotros, aquellos que os apasionan las aventuras sin límites, y que necesitáis un poco de ayuda puntual y personal para salir del apuro en esa aventura que tanto se os resiste.

Aquí, en «El Club de la Aventura», todas las cuestiones serán respondidas, y todas las ansias de conocimiento futuro serán satisfechas.

Cada mes resolveremos los problemas de todos los aventureros gráficos que lo soliciten, por muy difícil que resulten, por muy antigua que sea la aventura, aunque esté en inglés e incluso no haya sido publicada en España. Seguro que, entre todos, encontraremos la solución.

Por supuesto, este pretende ser un espacio abierto, así que también habrá sitio para reflejar las inquietudes, reflexiones, opiniones, quejas, recomendaciones, novedades, anécdotas y todo aquello que tenga algo que ver con el ajetreado universo de las aventuras gráficas. Además, para fomentar la participación en la medida de lo posible, vamos a elegir entre todos las mejores aventuras gráficas de todos los tiempos, así como las más importantes del momento. Para ello sólo tenéis que mandarnos a la dirección habitual de PCMANÍA/MICROMANÍA, junto a vuestras preguntas, las tres aventuras que más os hayan gustado, en los dos apartados, y cada mes iremos analizando las variaciones.

Bien, el primer paso ya está dado. Ahora os corresponde a vosotros dotar de una vida larga y fructífera a esta nueva sección, a través de vuestras cartas, con la esperanza de que el mes que viene podamos conocernos personalmente.

Ya sabéis, en "El Club de la Aventura", siempre hay un lugar para escuchar las peticiones de un aventurero fatigado, o mejor aún, para mantener una animada charla entre un montón de aventureros necesitados de auxilio y buenos consejos.

No lo olvidéis, tenemos una cita muy importante en el próximo número. Nos vemos dentro de treinta días.

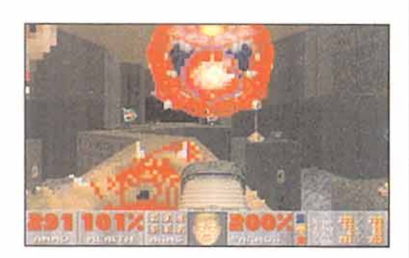
Juan A. Pascual

NOTA IMPORTANTE

*Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta con vuestras opiniones o preguntas a la siguiente dirección: **MICROMANÍA**, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid*

*No olvidéis de incluir en el sobre la reseña **«EL CLUB DE LA AVENTURA»**, para que vuestras peticiones sean atendidas lo más rápidamente posible.*

DOOM 2 (PC)

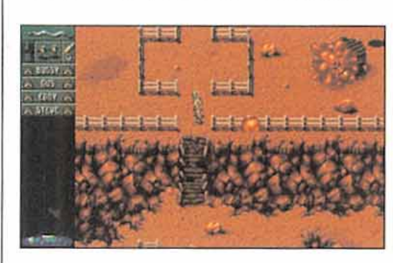




Si se pudiera incluir en el libro Guinnes de los récords los juegos con más trucos del mundo, «Doom» y «Doom 2» se llevarían la palma. ¿Que no? ¿Cuánto nos apostamos? Venga, venga, si tenéis algún otro candidato queremos conocerlo. ¿No? Entonces menos chulerías.
El último mohicano, digooo, el último ser en descubrir un truquejo para «Doom 2» ha sido una angelical criatura conocida entre sus allegados como Raúl Pérez Jiménez que desde Barcelona nos envía una misiva en la que relata su enfado, cabreo y desesperación –omitiremos la parte más dramática– con éste, y algún que otro programita más, de esos tan "fáciles" que circulan por ahí.
Nos dice el muy pillín que si antes de arrancar el juego, entramos en el SETUP, y apretamos la tecla F1, aparecerán nuevas opciones en las que podremos elegir desde el nivel en que queremos jugar, hasta los monstruos que, con nuestro habitual instinto asesino, podremos despachar de la forma más sangrienta posible. ¡No os quejéis de que somos violentos, que sabemos que sois unos salvajes! ¡Cínicos! ¡Hipócritas!

CANNON FODDER (PC)

Sí, «Cannon Fodder 2» está a punto de salir, pero no seáis tan ansiosos y espachurrad antes a los soldados enemigos de la primera parte, hasta que no quede ni uno solo en pie. Y no me rechistéis que os meto un paquete... Sí, ya, ahora preguntaréis que como se hace tan fácil. Leed, leed y empapaos de sabiduría.

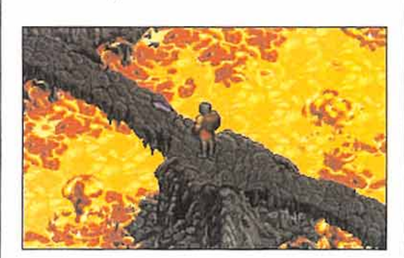


Cuando comencéis a jugar, entrad en la pantalla del mapa, de la fase en cuestión. Allí, pulsad la tecla CTRL, Control para los amigos y, sin soltarla –repetimos, SIN SOLTARLA, pulsad, una a una, las letras que forman la palabra FODDER –primero F, después O...–. Si lo habéis hecho bien –si no, es que sois un poco torpes– cuando acabéis aparecerá un breve flash en el borde de la pantalla. ¿Que ha pasado, qué ha pasado?, se preguntan las masas asombradas. Ni más ni menos que habréis activado el cheat mode, pequeñuelos. Y ahora, ¿qué hay que hacer?, se preguntan las masas intrigadas. Pues nada, volver a la pantalla de juego, pulsar ENTER y ¡toma del frasco, carrasco!, pasaréis de nivel por arte de magia, sin disparar ni un sólo tiro. ¿Mola o no mola? ¡Pues eso!

PAGAN: ULTIMA VIII (PC)



Esto sí que es el truco del siglo para el "Pagan" y lo demás son habichuelas con tocino rancio. Lo hemos descubierto tras años de investigación y mucho talento por nuestra parte –ante todo la modestia– y os lo damos ahora porque somos así de generosos –gracias, gracias, pero más que los aplausos nos gustaría que nos montaseis un pisito coquetón–.



No os pensamos decir lo que ocurre cuando se introduce este DEBUG –no os asustéis, que es un debug facilito, caramba–, pero os aseguramos que es algo impresionante. Se relaciona con viajes y mapas –no, no os vamos a pagar un tour por el lago Tanganica, contemplando a las bellas nativas–, pero hasta aquí vamos a abrir la boquita. El resto, investigad y asombraos.

Teclead, dentro del directorio del juego, y pulsando ENTER tras cada línea:
DEBUG AVATAR.DAT
e 12a 01 01
w
q
Cuando empecéis a jugar, con F7 activaréis el primer cheat mode. Pulsando con el ratón encima del personaje se activará el segundo. Y además, pulsando Ctrl y F1, aparecerá un menú de ayuda. Si alguien quería caldo, aquí tiene dos tazas y el resto de la olla.

P.D.: Realizad antes una copia de seguridad del fichero, por si las moscas. Que nadie nos venga luego diciendo: "que no me funciona bien y el juego ya no me arranca...". Avisados quedáis.

CORRIDOR 7 (PC/PC CD ROM)

Vaya, vaya, vaya... Así que algunos, no contentos con masacrar de lo lindo con programas como "Doom" y "Doom 2", se dedican también a todos los clónicos que en el mundo son. Y luego dirán que somos nosotros los que incitamos a la violencia con los juegos...
Aunque la verdad, es que con trucos como este no nos extraña que uno se ponga tan contento que se líe a pegar tiros y se quede solo.

```
10 REM Cargador "Heimdall 2"
20 REM P. J. R.
30 DEF FNN=(A$="N" OR A$="n"):CLS:C$="":C=0:RESTORE:LON=200
40 FOR LIN=200 TO 290 STEP 10:READ A$,CON:SUM=0
50 FOR N=1 TO 40 STEP 2:BYTE=VAL("&H"+MID$(A$,N,2))
60 C$=C$+CHR$(BYTE):SUM=SUM+BYTE:NEXT N
70 IF SUM<>CON THEN PRINT"Error en la línea";LIN:END
80 NEXT LIN:N$=CHR$(0)
90 INPUT"Salud infinita";A$:IF FNN THEN MID$(C$,3,1)=N$
100 INPUT"Maná infinito";A$:IF FNN THEN MID$(C$,4,1)=N$
110 PRINT:PRINT"Pulsa una tecla para grabar el cargador"
120 WHILE INKEY$="":WEND
130 OPEN"cheim2.com"FOR OUTPUT AS #1:PRINT #1,LEFT$(C$,LON);:CLOSE #1
140 PRINT:PRINT"Atención. Hay un momento del juego que no podrás completar"
150 PRINT"si juegas con salud infinita: la habitación de Mirin, la diosa"
160 PRINT"de la muerte, en Tal Ker'yn. Para superar esta sección salva la"
170 PRINT"partida, juégala sin cargador, sálvala de nuevo una vez"
180 PRINT"terminada y utiliza el cargador para el resto del juego"
190 PRINT:PRINT"Cargador CHEIM2.COM grabado correctamente":END
200 DATA "E994000101 1E55508BEC8B460805F7048ED8813E",1975
210 DATA "301C280F755405FA032E803E030101752650C706",1271
220 DATA "301C9090C706321C90908ED8C60676010005FD00",1874
230 DATA "8ED8C706FD1E9090C706FF1E9090582E803E0401",2241
240 DATA "01751B2D87018ED8C7062F0D9090C606310D90C7",1846
250 DATA "06630D9090C606650D90585D1FEA000000000A59",1413
260 DATA "6120707565646573206361726761722022486569",1775
270 DATA "6D64616C6C2032220A0D24B409BA7601CD21B821",1646
280 DATA "35CD21891E72018C067401B4498E062C00CD21B8",1703
290 DATA "2125BA0501CD21B80031BA7601B104D3EA42CD21",1968
```

```
10 REM ──────────────────────
20 REM Cargador de SOCCER KID por J. P. S.  CORDOBA '94
30 REM ──────────────────────
40 REM
50 N$="CKID": NB=100: NL= NB/20: DIM BYTE(NB): A=10: B=11: C=12: D=13: E=14:
F=15
60 CLS
70 LOCATE 13, 36: PRINT "ESPERE ..."
80 CP = 0
90 FOR W1=1 TO NL
100 CHECKSUM=0: Z=1: READ L$, SUMA
110 FOR W2=1 TO 39 STEP 2
120 B1$=MID$(L$,Z,1): B2$=MID$(L$,Z+1,1): Z=Z+2:A1=ASC(B1$):A2=ASC(B2$)
130 NIB1=A1+48*(A1<58)+55*(A1>57): NIB2=A2+48*(A2<58)+55*(A2>57)
140 BYTE(CP)=NIB1*16+NIB2: CHECKSUM=CHECKSUM+BYTE(CP): CP=CP+1
150 NEXT W2
160 IF CHECKSUM<>SUMA THEN CLS: PRINT "ERROR EN LINEA DATA "; W1: END
170 NEXT W1
180 CLS
190 PRINT "El fichero "+N$+".COM se grabará en disco. PULSA UNA TECLA..."
200 IF INKEY$="" THEN 200
210 FOR F = 0 TO NB-1: COD$ = COD$ + CHR$ (BYTE(F)): NEXT
220 OPEN "O", #1, N$+".COM", NB
230 PRINT #1, COD$
240 CLOSE 1
250 PRINT "Correcto. Teclea "+N$+" (Intro) y ejecuta el juego.
Conseguirás"+CHR$(13)+"inmunidad a los enemigos."
260 SYSTEM
64000 DATA "EB2990EB2190FA1E558BEC8E5E06813E2707FF0E", 2320
64001 DATA "750DC7062707EB022EC7060601EBFB5D1FFBEA00", 1971
64002 DATA "000000FA1E50535129C98ED9A184008B1E86000E", 1735
64003 DATA "1FA32701891E290129C98ED9C70684000601 8C0E", 1542
64004 DATA "8600BA2B01595B581FFBCD270000000000000000", 1158
```



En fin, que ahí va. Si queréis ver la sangre alienígena correr, obtener sin problemas acceso a todas las puertas y elegir entre cualquiera de las ocho armas posibles, en cualquier momento, sin preocuparos de dar vueltas buscando las cosas, lo único que hay que hacer es, una vez que hayáis ejecutado "Corridor 7", pulsar a la vez las teclas W, A y X. O sea, WAX.

Armamento, objetos, claves de acceso, etc. etc. estará disponible como por arte de magia. Eso sí, tiene un inconveniente, y es que cada vez que pongáis en marcha el truco, el marcador se irá a cero. No todo iban a ser ventajas, que caramba. Pero bueno, también se puede utilizar cada dos segundos, si os apetece. El programa dejará de tener cualquier misterio, pero vaya, si así lo preferís.

NOTA IMPORTANTE

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos debéis mandarnos una carta a :

Código Secreto

MICROMANÍA
C/DE LOS CIRUELOS, 4
28700 SAN SEBASTIAN DE LOS REYES`
MADRID
No olvidéis indicar en el sobre sección **CODIGO SECRETO**

LOS *NUEVOS* EFECTOS ESPECIALES

En los últimos cuatro años las series televisivas de ciencia ficción se han convertido en un género prestigioso y respetado. Ya no se consideran un reducto de fanáticos que sólo interesa a los mitómanos amantes de la moda, demasiado lejano de la vida cotidiana. Ahora, series como «Star Trek The New Generation» y «Deep Space Nine» ya tienen preparada su entrada triunfal en el medio televisivo, y cada año se estrenan más series que tratan estos temas de una forma razonablemente "seria".

Una Revolución llega a las s





Una de las más recientes, que por cierto está obteniendo un gran éxito de crítica en Estados Unidos, es «Space Precinct», la última oferta de ese prestidigitador de la pequeña pantalla llamado Gerry Anderson. Se espera que esta serie sea emitida por Sky One y en toda Europa a principios de 1995, y seguramente se convertirá pronto en un objeto de culto, al igual que todas las demás producciones de Anderson.

MARCA ANDERSON

Tal como indica su nombre, «Space Precinct» es una serie más de ciencia ficción en la extensa obra de Anderson, sólo que en esta ocasión sus productores han empleado los servicios de actores reales en lugar de marionetas, al menos en algunas secuencias. Porque muchos de los alienígenas de la serie no son personas con máscaras de goma, sino los modernos equivalentes de aquellas viejas marionetas movidas por hilos invisibles que protagoniza- ►

ban los primeros filmes de Anderson, que esta vez son dirigidas por control remoto y se denominan "animatronics". Más de una docena de artistas/escultores y 20 titiriteros están trabajando continuamente construyendo y controlando estas pequeñas –y no tan pequeñas– criaturas. La minuciosidad de detalles en cada una de ellas es asombrosa y algunas de las cabezas humanas utilizadas en diversas escenas son terriblemente reales.

Los autores de estas pequeñas maravillas responden al nombre de Lightwave y pertenecen a los famosos Ealing Studios, una de las pocas compañías británicas que ofrecen un servicio global de efectos especiales a la industria cinematográfica, desde las operaciones de diseño hasta el manejo de títeres en los estudios. Especialistas en "animatrónica" y efectos especiales, han estado involucrados en numerosos proyectos recientes de altos vuelos.

Pero no vayamos demasiado deprisa. Títeres, animatrónica, como quiera que llamemos a este fenómeno, tendremos que convenir en que toda esta tecnología ha quedado anticuada por el uso de las estaciones de trabajo Silicon Graphics, que son capaces de producir efectos "hiperrealistas" mucho más deprisa y fácilmente que cualquier "artilugio" de látex que se haya inventado hasta ahora. "No tanto", contestaría a esa afirmación Neil Gorton, diseñador de los efectos de las criaturas generadas por Lightwave.

LAS MODAS FX

"Los efectos van por modas –continua Gorton–. Hace pocos años hablábamos del 'morphing', con «Parque jurásico» se impusieron los conceptos de renderización y mapas de texturas, etc. Ahora hemos dado un giro de 180 grados y, gracias a la tecnología desarrollada en los últimos años, podemos crear modelos mucho más grandes y eficaces que nunca. El uso de modelos reduce asimismo el tiempo de rodaje. Mientras que algunos efectos pueden utilizar las técnicas de "pantalla azul" y tienen que ser rodados cuatro o cinco veces hasta su conclusión definitiva, con la "animatrónica" tenemos un cierto grado de inmediatez. El actor puede ver y reaccionar de una forma más realista a las acciones del monstruo o cualquier otra criatura con la que esté trabajando, lo cual hace más agradable y verosímil el resultado de su trabajo." Neil, propietario de la patente «Neil Gorton Special Effects», es un joven de veintiséis años originario de Liverpool (Reino Unido) que, de acuerdo con sus propias palabras, "es la persona más afortunada del mundo por poder hacer de su afición su medio de subsistencia". Cuando era un colegial, entusiasmado por películas como «La guerra de las galaxias», empezó a experimentar con efectos especiales y esculturas en su casa, difundiendo diversas técnicas de montaje entre su familia y sus amigos, e incluso rodando sus propios "cortos" con figuras de arcilla y una vieja cámara Super8.

Tales fueron su perseverancia y su dedicación que las primeras obras notables de Neil aparecieron cuando sólo tenía diecisiete años. No es de extrañar, pues, que ya haya colaborado en una larga lista de proyectos de renombre para el teatro, la televisión, el vídeo y el cine, produciendo desde accesorios para anuncios de Sega y moldes para «Spitting Image» hasta montajes y efectos especiales para «Hellraiser». Las técnicas de animatrónica parecen ofensivamente fáciles siempre que se tenga el talento del que hace gala Neil.

Neil Gordon ha trabajado en televisión, cine y teatro, produciendo desde accesorios para anuncios de Sega y moldes para «Spitting Image» hasta montajes y efectos especiales para «Hellraiser».

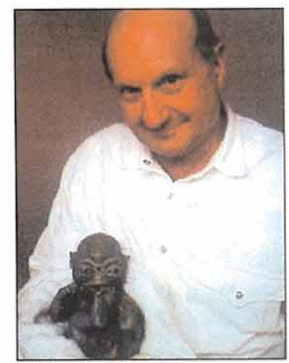
Una vez que una criatura ha sido diseñada por uno de los artistas de Lightwave, Niel o uno de sus escultores talla un modelo de ella a partir de una arcilla blanda, construye un molde de fibra de vidrio de la misma y luego esculpe la versión o versiones finales en una espuma ligera y duradera que se cuece en un horno para endurecerla. Los ojos, las bocas, todas las partes móviles y motoras se ensamblan como si se tratara de un esqueleto de metal que encaja en el modelo y puede ser dirigido a distancia –como cualquier barco o avión controlado por radio– o manipulado mediante un conjunto de cables de control. Luego se pinta, se le añade pelo, dientes, ropa y ya tenemos un alienígena hecho y derecho. Si un actor requiere un tercer ojo funcional o una boca adicional, el procedimiento es el mismo, con la salvedad de que las prótesis se construyen a partir de una escultura de la cabeza del actor para que aquéllas encajen perfectamente y resulten incluso más convincentes en la pantalla.

LOS FUNDAMENTOS DE LA TÉCNICA

Esta breve simplificación no hace justicia, ni por lo más remoto, a la cantidad de trabajo que se requiere para completar uno de estos modelos. Sólo una criatura puede llevar semanas de paciencia y duro trabajo. Si un personaje tiene que hablar, como en uno de los anuncios de un banco, el proceso es aún más largo. Matt Denton, titiritero electrónico de Lightwave, que al igual que Neil se inspiró en «La guerra de las galaxias», nos explica los fundamentos de esta técnica. "Como cualquier criatura puede tener más de veinte servos diferentes para controlar diversos movi- ►

Gerry Anderson, productor de «Space Precinct»

EL PADRE DE «LOS GUARDIANES DEL ESPACIO»



Durante más de medio siglo Gerry Anderson ha sido el talento creativo que se encuentra detrás de la más legendaria y admirada serie de televisión. Gerry dio sus primeros pasos como aprendiz en 1943 trabajando en la industria cinematográfica del Reino Unido, como subeditor y editor de doblaje de muchas películas británicas antes de estrenarse como director en 1954, en una serie de televisión titulada «You´ve Never Seen This».

En 1955 fue uno de los fundadores, junto con Arthur Provis, de A.P. Films, en la que creó y produjo varios programas para niños, concretamente películas de marionetas. El éxito de sus dos primeras series, «The Adventures of Twizzle» y «Torchy the Battery Boy», allanó el camino para la producción de otra serie que iba a catapultar a Anderson a la élite internacional. Se trataba de una insólita obra basada en el tema del "western" que se titulaba «Four Feather Falls», y en su día fue considerada como un hito en el desarrollo de las técnicas que Anderson utilizó para la realización del proyecto.

Gerry bautizó su método de rodaje como "supermarionation", una palabra que se ha convertido en sinónimo de las numerosas series que iban a seguir los pasos de aquélla en los diez años siguientes. La primera de ellas, «Supercat», fue el inicio de su prolongada asociación con ITC Ltd. Luego vino «Fireball XL5», el primer éxito internacional de Gerry y una constante en la programación de las televisiones estadounidense y británica a principios de los sesenta. A ella siguió «Stingray», la primera serie británica de televisión que se iba a producir en color. La popularidad de la obra de Gerry iba a alcanzar su apogeo con su siguiente serie, «Thunderbirds», que constituyó un éxito rotundo y se emitió nada menos que en 88 países. A principios de los setenta Gerry se introdujo en la industria cinematográfica, con películas como «Doppleganger» y «Space 1999», una serie de televisión que representó un hito en el Reino Unido y alcanzó un éxito mundial. «Space Precinct» promete seguir en la misma línea triunfal de todas esas producciones.

mientos –como las sonrisas, los parpadeos o el acto de levantar las cejas–, su manipulación tradicional a base de titiriteros sería una auténtica pesadilla. En esto es en lo que la informática ha transformado de tal forma nuestra actividad que no sólo podemos rivalizar con los efectos renderizados, sino que en muchos aspectos es superior a ellos.
Aunque «Parque jurásico» fue alabado por sus gráficos generados por ordenador, y sin duda eran soberbios, muchos de esos efectos se realizaron mediante técnicas de animatrónica. Gran parte de las escenas del velocirraptor y el tiranosaurio constituyeron una mezcla de gráficos y cabezas, cuerpos y piernas de tamaño real. Algunas piezas animadas eran enormes y cada una de ellas tenía innumerables movimientos de servo.".

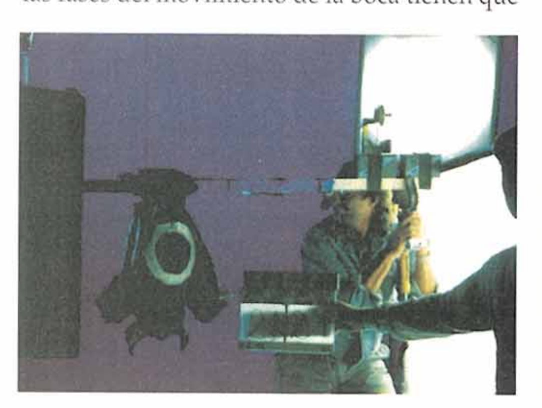
"Lo bueno de la animatrónica –insiste Dellon–, es que podemos grabar secuencias enteras de movimientos complejos y ajustarlos sobre la marcha hasta perfeccionar el efecto correspondiente. Como gran parte del movimiento está teledirigida, ello nos proporciona mucha más libertad a la hora de filmar y, además, reduce los costes de producción –no hay que eliminar de la película ninguna cabeza o cuerpo de titiritero–. Aunque preferiríamos que todo estuviera animado por control radiofónico, también tenemos que estar preparados para manipularlos mediante cables o incluso a mano, por si falla el sistema. Todo ello implica una enorme cantidad de trabajo, pero cuando se tienen restricciones de tiempo y dinero no se pueden permitir fallos. Todos los motores internos de la boca de un modelo se accionan desde un PC de gama alta capaz de ejecutar un sistema de control "Cooper" adaptado, programado originalmente para el control del movimiento de la cámara. Casi todas las fases del movimiento de la boca tienen que ser grabadas en el programa una a una, mezclándolas con una cinta DAT en la que previamente se ha grabado la voz de un actor que lee el guión. Actualmente, la boca del modelo se controla en gran parte mediante dos joysticks; empujando ambos hacia adelante conseguimos la forma de una "f", tirando de ellos hacia atrás obtenemos la "a", etc. Estos movimientos de joystick son reconocidos y memorizados por el programa de un tirón. Una vez que todos estos datos se encuentran en un disco, se puede reproducir el resultado de todo este trabajo en una sola secuencia tocando un botón, de forma que el modelo "habla" controlado por el ordenador. Una sola línea de voz puede contener decenas e incluso cientos de comandos de servo. Completar una sección de dieciocho líneas de «Space Precinct» nos llevó una semana entera. Por desgracia, el trabajo no se acaba ahí, puesto que un error tan leve como no pulsar 4 cuadros el botón de control del ordenador –la sexta parte de un segundo– supone tener que volver al estudio a reajustar la animación hasta el discurso, y eso no es una tarea nada fácil. Actualmente, estoy desarrollando un nuevo programa que debería ayudarnos en el futuro en las tareas de sincronización".

UNA SERIE "ESPECIAL"

"No me he perdido ninguna serie televisiva de policías", afirma el productor Gerry Anderson, "las he visto protagonizadas por un poli ciego, un poli calvo, un poli encorvado..., pero jamás he visto a un policía espacial. Y ese es el punto de partida de «Space Precinct»".
Se trata de una serie de 24 episodios dotada de un presupuesto de un millón y medio de dólares por capítulo. Protagonizada por las estrellas norteamericanas Ted Shackleford y Rob Youngblood, la serie traslada a una pareja típica de policías neoyorquinos al espacio exterior, concretamente a Demeter City, en el planeta Alitorp, como parte de un programa de intercambio de refuerzos policiales que se desarrolla en algún momento del siglo XXI.
Los indígenas de Demeter City –y el grueso de la población de la ciudad– son dos especies de alienígenas: los Creons y los Tarns. Demeter City, como a menudo ocurre en nuestras grandes ciudades, es un crisol de culturas intergalácticas que atrae tanto a individuos malos como buenos. Pronto se convierte en la capital intergaláctica del crimen...
Tradicionalmente, las series del género de ciencia ficción suelen favorecer una mentalidad de "Lejano Oeste", reforzando la idea de que los nuevos mundos ofrecen nuevas posibilidades de enriquecimiento. Por el contrario, «Space Precinct» rechaza la noción de que los viajes y la exploración espacial ofrecen una solución a nuestros problemas terrenales. Demeter City tiene los mismos problemas que nosotros padecemos e incluso algunos más.
La serie se estrenará en febrero de 1995 en Sky TV, y posteriormente se emitirá en horario de máxima audiencia en la BBC durante el otoño. Ya se han firmado algunos contratos con otras televisiones europeas, en las que la serie saldrá en antena a mediados del 95.

UN TRABAJO DURO

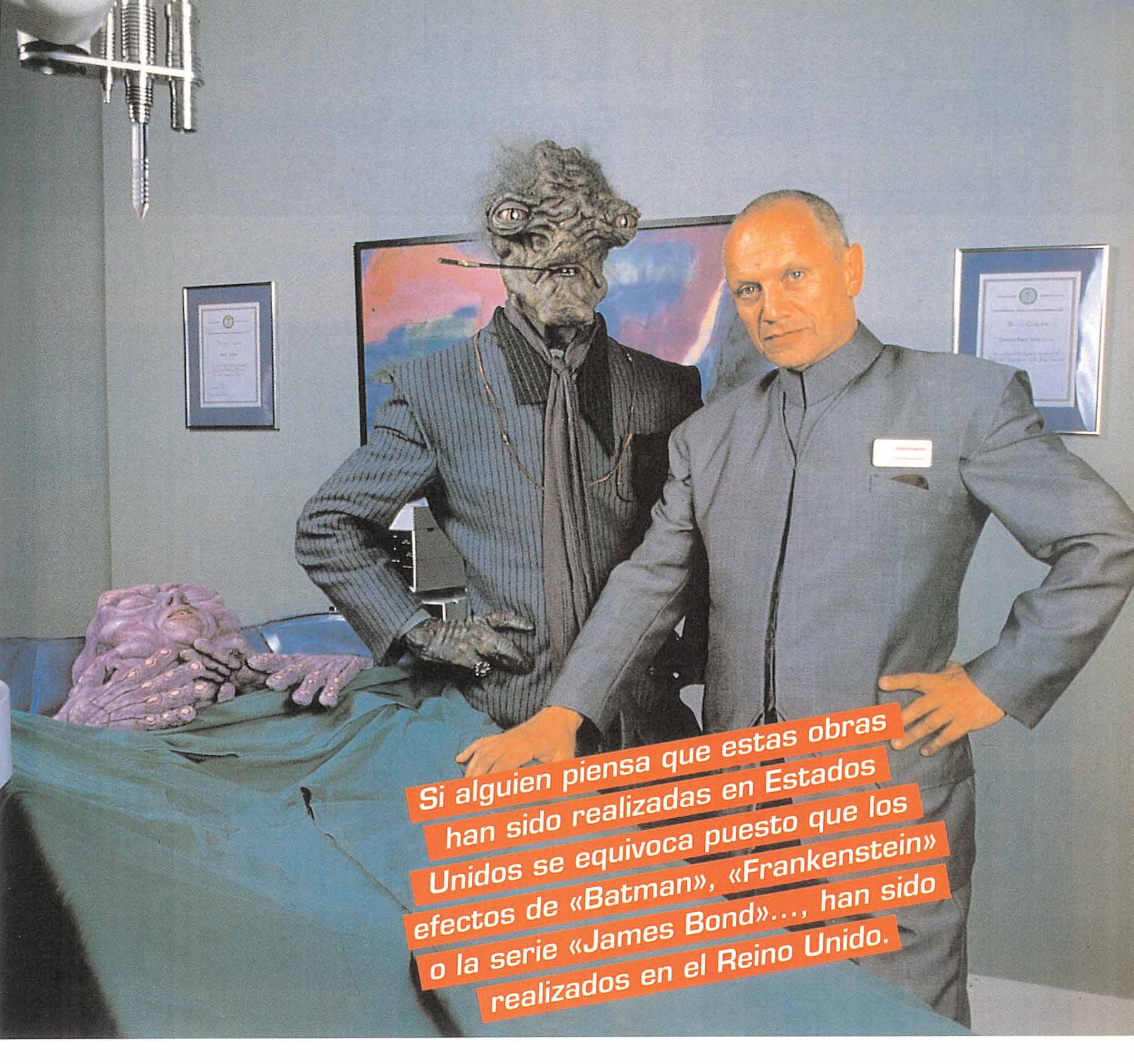
Si alguien piensa que todas estas obras prodigiosas han sido realizadas únicamente en Estados Unidos se equivoca, puesto que los efectos de «Batman», «Frankenstein», la serie de «James Bond» y muchas otras grandes producciones han sido realizados en el Reino Unido. "A los estadounidenses se les suele dar mejor el apartado de gráficos generados por ordenador –afirma Neil–, mientras que a este lado del Atlántico somos más pródigos en buenos rea-





La técnica de Animatrónica no sólo se ha empleado en esta serie de televisión, sino que ha sido utilizada, de una forma muy efectiva, en anuncios de televisión.





Si alguien piensa que estas obras han sido realizadas en Estados Unidos se equivoca puesto que los efectos de «Batman», «Frankenstein» o la serie «James Bond»..., han sido realizados en el Reino Unido.

lizadores de modelos, escultores y artistas". Por tanto, ¿se puede decir que esta actividad es muy dura, lo cual puede desanimar bastante a los que desean introducirse en la misma? "No mucho más que cualquier otra profesión de esta índole –continua Neil–. Siempre que a uno le guste de verdad lo que hace y pueda presentar un historial decoroso, todo el mundo tiene las mismas oportunidades de triunfar. El problema de las tareas de rodaje cinematográfico es la gran movilidad laboral de sus trabajadores. Algunas personas que han deseado durante años tener la oportunidad de realizar efectos especiales no duran mucho tiempo en esta actividad, puesto que tenían una visión idealizada de lo que se iban a encontrar dentro de ella. En cuanto se dan cuenta de que hace falta poner mucho esfuerzo y horas de trabajo, descubren que tal vez lo suyo es seguir la evolución de esta técnica como espectadores en lugar de dedicarse a ella como profesión.".

"Cuando se construye una criatura –comenta Neil–, primero se hace una escultura de la misma y luego viene todo lo demás –la creación del molde, la cocción de la espuma...–, y estas tareas no son muy atractivas ya que se pueden pasar semanas enteras cubierto de polvo y resina. Es cierto que esta actividad tiene un cierto encanto, pero también implica unas tareas que mucha gente no puede soportar. Uno no es más que una pequeña parte de un proceso que puede tardar meses en fructificar y a veces resulta bastante ingrato. La mayor satisfacción llega cuando uno se sienta en un cine rodeado de gente y su propia criatura cobra vida en la pantalla para admiración de todos los presentes. Entonces uno se sonríe para sus adentros y piensa 'bien, eso ha funcionado'. Luego se ve el nombre propio escrito en los agradecimientos y eso es todo, después de, por ejemplo, un año de intenso trabajo." Así pues, ¿merece la pena? "Por supuesto que sí", comenta Neil entre risas.

D.D.F./J.C.R.



MEGAJUEGO

CYBERIA

INTERPLAY
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE/AVENTURA

ESPECTÁCULO VISUAL

CYBE

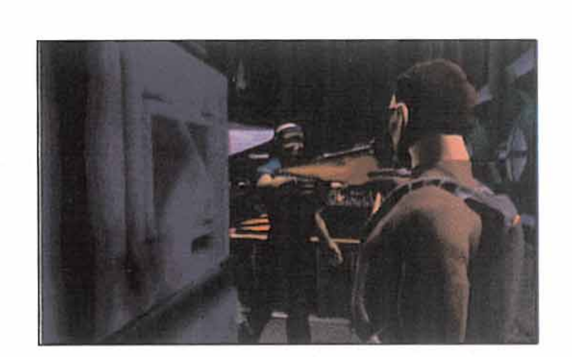
RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICRO manía

Los primeros y furtivos contactos con algo que Interplay estaba preparando en el más absoluto de los secretos, y que llevaba como título provisional «Cyberia», tuvieron lugar el año pasado en la edición de otoño del E.C.T.S., londinense. La sorpresa fue mayúscula. Ante nuestros ojos, una nave evolucionaba de manera casi real en la pantalla, para dar paso a la intervención de un actor sintético con el que parecía que pudiéramos hablar. Ahora, «Cyberia» se ha convertido en una realidad palpable. Una realidad casi increíble, apocalíptica y tremendamente atractiva.









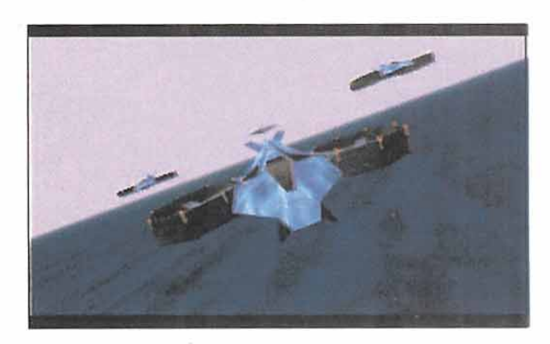
Mirándolo fríamente antes de jugar, estudiando el argumento, el desarrollo y los objetivos finales, parece que «Cyberia» no aporta realmente nada nuevo al panorama del software. Una combinación de arcade –con una inconfundible tendencia al shoot´em up– y aventura –llevada en términos casi ya clásicos, similares a los de la saga «Alone in the Dark»–, que tampoco se puede definir como demasiado original.

Es muy posible que todo consista en eso, que el juego no parece demasiado original. Pero basta ponerlo en marcha para, de un plumazo, apartar las consideraciones y moralinas sobre temas novedosos, dejándonos llevar por una magnífica joya visual, y de jugabilidad, como es «Cyberia».

SEPARACIÓN ENTRE IGUALES

Hablando de cócteles y combinaciones, «Cyberia» no se plantea, como viene siendo habitual, como un programa que, de manera global, integre más de un género. Existen fases arcade y existen fases de aventura y lógica, claramente separadas. Juntas, pero no revueltas. Un método ideal de llevar a la práctica un guión casi cinematográfico en el que, en el papel de un mercenario forzoso, debemos infiltrarnos en una base terrorista de Siberia, acabando con un arma de destrucción total que da nombre al juego: Cyberia.

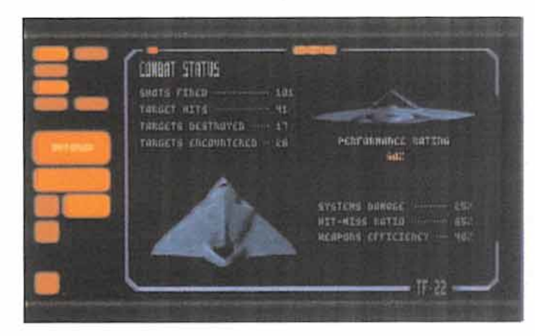
Así, la acción se plantea como misiones independientes, pero unidas por el nexo del objetivo final. Cada fase, nivel, misión –o como más gustemos en llamar– tiene su principio y su fin, contando con un desarrollo relativamente corto, pero intenso.

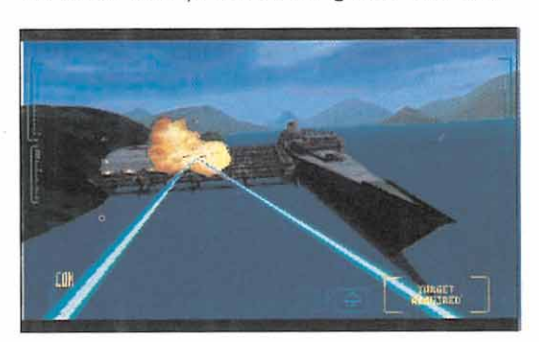


«Cyberia», de modo global, discurre linealmente. No es posible pasar a una misión sin antes acabar otra ya que, como se ha mencionado, el planteamiento cinematográfico del guión, casi exige esta modalidad de juego.

Las partes de resolución de enigmas presentan al protagonista en determinadas situaciones, en las que debemos dirigir sus pasos en la dirección correcta, abriendo puertas, hablando con otros personajes, eliminando algún enemigo o resolviendo problemas lógicos –y otros no tan lógicos...–. El diseño y las animaciones de los personajes es, sin duda, lo

«Cyberia» no destaca por su originalidad, pero basta una primera toma de contacto con el programa para intuir que es un auténtico megajuego.



















más destacado, pese a que es fácil apreciar como algunas de las segundas guardan un tono demasiado mecánico. El problema de definir ciertos algoritmos efectivos a un cien por cien en movimientos complejos, como el de una mano o la expresión de un rostro, sigue siendo un problema bastante peliagudo, hablando de juegos.

ACCIÓN A TODA PANTALLA

Lo que más satisfará a los fanáticos de la acción será, sin lugar a dudas, todo aquello que comprende las fases de vuelo con la nave del protagonista. Todas las misiones a bordo del TF-22, que así se llama el aparato en cuestión, despliegan una dinámica idéntica: el control de vuelo se realiza de modo automático, debiendo manejar nosotros el cursor abatiendo aviones, hundiendo barcos, destrozando camiones y tanques, etc.

Lo que resulta realmente espectacular en este programa es la banda sonora. Se ha conseguido un ambiente musical único.

Inmediatamente, un nombre acudirá a vuestras cabezas en cuanto lleguéis a una de estas fases: «Rebel Assault». El estilo es muy similar, aunque con la diferencia del manejo de la nave. Sin embargo, la calidad visual y la velocidad de «Cyberia» llega a sobrepasar al título mencionado, siempre que el hardware de que se disponga sea, al menos, un lector 2X. Aunque funciona perfectamente con un CD-ROM de velocidad simple, las esperas en las cargas de distintos niveles y, sobre todo, las paradas durante el juego, pueden llegar a distraer nuestra atención más de lo que sería deseable. Porque es necesario tener en cuenta que el escenario no se va generando de forma aleatoria en cada partida, sino que ofrece un recorrido fijo, que se corresponde con el diseño preestablecido de una animación 3D, apareciendo los enemigos en el momento adecuado. Algo similar a lo que se ha realizado con «Rebel Assault», «Creature Shock» o «Novastorm», por citar algunos ejemplos.

Hasta ahora, estamos viendo que, en cuanto a diseño, facilidad de manejo y jugabilidad, «Cyberia» resulta muy notable. Pero, ¿y la dificultad? El nivel es ajustable, llegando a incluirse una opción que permite colocar en un término distinto las fases arcade y las de lógica. Pero, de manera global, lo único que necesita el juego es práctica. No es excesivamente complicado, pero exige probar una y otra vez.

Lo que resulta realmente espectacular en «Cyberia» es la banda sonora. Thomas Dolby –un compositor, productor y cantante de reconocido prestigio en el mundillo musical– ha sido, junto a su equipo, el encargado de proporcionar un ambiente único al juego. Algo que puede resultar muy tópico y que ya habréis oído y leído en infinidad de ocasiones. Pero es absolutamente cierto. El ritmo que impone la música a la acción es simplemente brillante. No es falso tampoco que, si alguna fase se os resiste en exceso, puede que acabéis odiando la melodía en cuestión pero, caramba, eso llega a ocurrir con todos los programas, ¿o no?

F.D.L..

LO BUENO: ***La velocidad y el espectáculo visual que suponen la mayoría de las fases, dejan bien a las claras que «Cyberia» es, aparte de un juego tremendamente atractivo y adictivo, todo un "tour de force" del equipo artístico de Interplay.***

89

LO MALO: ***Los personajes llegan a parecer muy mecánicos, sobre todo en los primeros planos; y a los más fanáticos, el control automático de vuelo puede resultarles tedioso y algo reiterativo.***



ARCADE Y AVENTURA FRENTE A FRENTE

La separación de géneros en «Cyberia», según las fases del juego, constituye quizá uno de los aciertos más destacables del programa. La combinación de ambos aporta variedad y una mayor dosis de entretenimiento, de manera global.

Los primeros momentos de «Cyberia» se concentran en la parte más aventurera de la historia. Nuestro personaje debe encontrar su lugar en el argumento, ponerse en contacto con aquellos que le indicarán la tarea a realizar, eliminar enemigos y escapar de una base a punto de ser destruida. Posiciones de cámaras que se activan de manera automática –recordemos «Alone in the Dark» o «Ecstatica»– es lo más representativo de estos niveles. Lógica, algo de suerte y ser buenos observadores es lo que hace falta para conseguir el éxito, no sólo en el comienzo sino en todas las fases de este tipo.

Las partes arcade, por otro lado, se basan en un estilo shoot´em up puro y duro. Mediante ratón o joystick, lo único necesario para no dejar ni un sólo enemigo en pie es buen pulso y puntería. El principal problema viene dado por el hecho de que, al recibir dos o tres impactos seguidos por parte de las naves rivales, nuestro punto de mira altera su posición, recreando un desajuste en los controles de nuestro avión. La ventaja es que, de manera automática, el juego va salvando posiciones a medida que se avanza y, por añadidura, al morir en cualquier fase se continúa justo desde ahí, sin necesidad de andar cargando partidas.

CLAY FIGHTER 2

JUDGMENT CLAY



Hará cosa de un año, Interplay sorprendía a propios y extraños con un beat´em up que, sin ser la octava maravilla de la programación, asombraba por su considerable dosis de originalidad en el diseño y la excelente animación de que hacían gala sus protagonistas. «Clay Fighter» quedaba como un título para la historia, al utilizar por primera vez la técnica "claymation" en un videojuego. Y como dicen que la historia siempre se repite, han intentado rizar el rizo ofreciendo ahora una nueva entrega de las peripecias y sufrimientos de estos luchadores tan particulares. «Clay Fighter 2. Judgment Clay» ya está aquí.

Como ya ocurrió en su momento con su predecesor, «Clay Fighter 2. Judgment Clay» destaca entre sus competidores por su original diseño a nivel global y de los luchadores en particular. Figuras moldeadas con arcilla y plastilina, animadas siguiendo métodos tradicionales –fotograma a fotograma– y filmadas en vídeo antes de su inclusión en el código del programa, capaces de metamorfosearse y de mostrar algunas de las escenas más increíbles y divertidas vistas en un juego de lucha..., eso es, a grandes rasgos, «Clay Fighter 2. Judgment Clay».

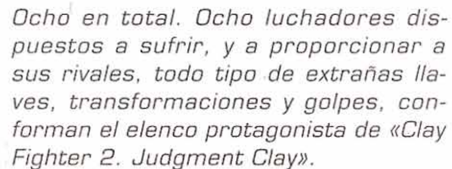
SIN CARNE NI HUESO

El "claymation" es una técnica que ya tiene unos cuantos años de existencia, y que fue desarrollada, en su momento, con el objetivo de producir películas de animación, en la que materiales deformables y de gran



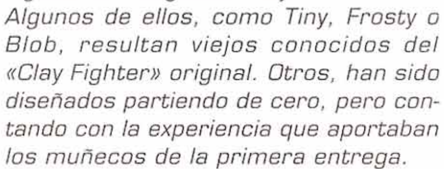
LA ARENA RECIBE A SUS NUEVOS HÉROES





Ocho en total. Ocho luchadores dispuestos a sufrir, y a proporcionar a sus rivales, todo tipo de extrañas llaves, transformaciones y golpes, conforman el elenco protagonista de «Clay Fighter 2. Judgment Clay».



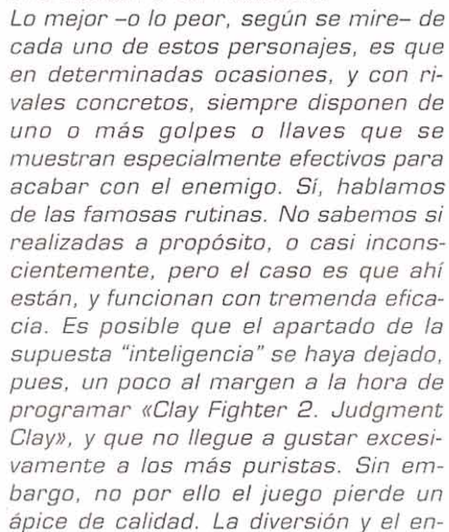


Algunos de ellos, como Tiny, Frosty o Blob, resultan viejos conocidos del «Clay Fighter» original. Otros, han sido diseñados partiendo de cero, pero contando con la experiencia que aportaban los muñecos de la primera entrega.



Casi todos poseen un amplio repertorio de golpes y técnicas de combate y, siendo bastante fáciles de manejar, siempre esconden algún mortífero ataque que puede resistirse en más de una ocasión a ser realizado.





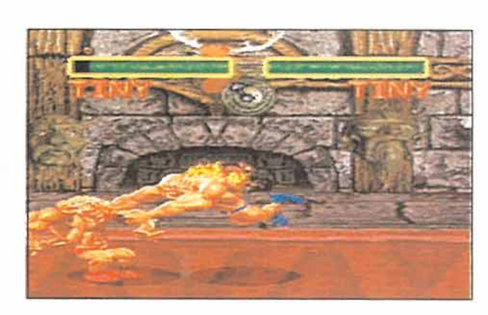
Lo mejor –o lo peor, según se mire– de cada uno de estos personajes, es que en determinadas ocasiones, y con rivales concretos, siempre disponen de uno o más golpes o llaves que se muestran especialmente efectivos para acabar con el enemigo. Sí, hablamos de las famosas rutinas. No sabemos si realizadas a propósito, o casi inconscientemente, pero el caso es que ahí están, y funcionan con tremenda eficacia. Es posible que el apartado de la supuesta "inteligencia" se haya dejado, pues, un poco al margen a la hora de programar «Clay Fighter 2. Judgment Clay», y que no llegue a gustar excesivamente a los más puristas. Sin embargo, no por ello el juego pierde un ápice de calidad. La diversión y el entretenimiento están garantizados, sobre todo en la modalidad de dos jugadores o de torneo.

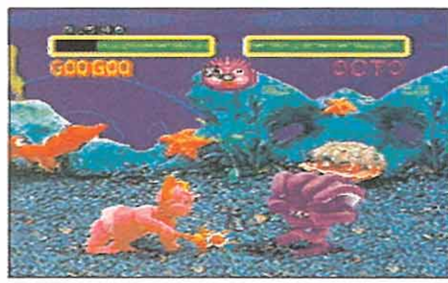


















plasticidad ocuparan el lugar que, tradicionalmente, se reservaba al papel y la tinta. No hay que confundir esta técnica con la que, por ejemplo, se utiliza en uno de los más recientes estrenos en el cine como «Pesadilla antes de Navidad», en el que muñecos articulados, y a los que se cambiaban partes enteras de su cuerpo –cabeza, brazos, etc.– según la escena, asumían el papel protagonista.

Así, «Clay Fighter 2. Judgment Clay» lleva casi al límite la expresividad de un simple trozo de arcilla, ofreciendo algunas de las animaciones y muecas más divertidas del software.

El principal mérito del juego, consiste en mostrar nuevamente lo que ya se podía contemplar en «Clay Fighter 2. Judgment Clay», pero sin caer en la reiteración y haciendo que parezca un producto totalmente nuevo. Buena parte de culpa la tiene la inclusión de nuevos personajes, que desplazan a la mayoría de los que se vieron en el juego original, aunque Interplay ha mantenido a algunos de estos para que el lazo de unión sea más evidente entre ambas entregas.



JUGABILIDAD Y ADICCIÓN

Sin variar demasiado –por no decir casi nada– las opciones de juego que ya existían en «Clay Fighter», «Clay Fighter 2. Judgment Clay» posee, como ya se puede intuir, una mejor calidad técnica que su antecesor, con más y mejores gráficos y animaciones. La jugabilidad aumenta también, por la enorme sencillez en el control de los personajes –aunque realizar algunos golpes especiales siempre tendrá su dificultad, como es lógico–, y la variedad de llaves. Todo esto conduce, inevitablemente, a la consecución de un alto nivel de adicción, capaz de enganchar al usuario como una lapa a la consola.

Las mejoras no se han limitado a los personajes, tanto en diseño como en técnica. Los escenarios han sufrido un considerable aumento de calidad, con más detalle, colorido y una mayor perfección en temas de scroll. La máxima pega con respecto a este punto, reside en que en momentos estos se interponen entre los luchadores y el jugador, formando obstáculos que pueden llegar a afectar la visión del combate. Por fortuna, esto sucede en contadas ocasiones, y de forma global pasa casi inadvertido.

«Clay Fighter 2. Judgment Clay» puede ser considerado como un sensacional beat´em up que parte de algo ya conocido. Su excelente factura técnica y lo divertido de sus personajes, que aportan un nuevo punto de vista al conocido mundo de los juegos de lucha, hacen de él un gran cartucho.

F.D.L.

LO BUENO: ***Sin duda, la expresividad y capacidad de transformación de sus personajes. Las animaciones resultan magníficas y la posibilidad de variar la velocidad de la acción permite amoldar –y nunca mejor dicho– el juego a los gustos de cada jugador.***

89

LO MALO: ***El hecho de que la visión de juego se vea afectada en ocasiones, puede resultar, quizá, algo molesto. Pero visto en conjunto, «Clay Fighter 2» no posee demasiados puntos negativos.***



DINAMIC MULTIMEDIA
Disponible: **PC**
ARCADE

VUELTA AL ARCADE CLÁSICO

TRAS UN LARGO SILENCIO EN EL GÉNERO DEL ARCADE, DINAMIC MULTIMEDIA VIENE A RECORDARNOS QUE NO LLEGARON HASTA DONDE ESTÁN POR CASUALIDAD. UNA CARRERA PLAGADA DE ÉXITOS, CON PROGRAMAS COMO «PROFANATION», «SAIMAZOOM», «FREDDY HARDEST» O «AFTER THE WAR», TIENE AHORA SU CONTINUACIÓN EN LA TERCERA Y DEFINITIVA ENTREGA DE UNA SERIE QUE NACIÓ CON LA ESTRELLA DE CLÁSICA. PRIMERO FUE «ARMY MOVES». MÁS TARDE, «NAVY MOVES» RECOGIÓ EL TESTIGO. AHORA, Y TRAS UN PARÓN DE CINCO AÑOS, LLEGA AL PC LA CULMINACIÓN DE LA SERIE: «ARCTIC MOVES».







Un conciso informe sobre los objetivos de las misiones, precede a cada una de éstas. Leedlo cuidadosamente antes de empezar.

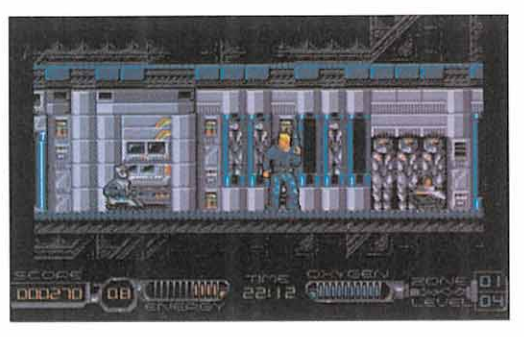
Tras juegos como «Abu Simbel Profanation» o «Camelot Warriors», Víctor Ruiz dejó un tiempo a sus fans sin un mal juego que llevarse a los dedos, hasta que retomó su labor de programador con un proyecto que causó sensación desde su lanzamiento: «Army Moves». Aquello fue sólo el comienzo, porque hoy alcanza su meta con «Arctic Moves».

Con un marcado acento de juego clásico, a la antigua, «Arctic Moves» no pretende mostrarse grandilocuente, ni apabullar al usuario con intros espectaculares ni gráficos diseñados sobre macroordenadores. «Arctic Moves» es una vuelta al género, a sus inicios. Ese momento tan particular, en el que primaba, ante todo, entretener. Así, hablamos de un programa cuyo argumento es base de una acción que puede exasperar los nervios a aquellos que no estén acostumbrados a juegos como los que hemos mencionado anteriormente.

DIVERSIÓN

La misión a completar en el juego es la de acabar con un invasión alienígena, que nos llevará desde las frías latitudes polares hasta una estación espacial, a la que, como objetivo final, deberemos acoplar el aparato para su estudio, y eliminación de vida hostil.

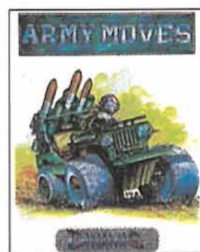




Los que conozcan los antecedentes de «Arctic Moves» sabrán que los Ruiz se distinguen por ir directos al grano. Si un juego es catalogado como de acción, no esperéis otra cosa. Enganchar el teclado y quedarse pegado a él, es todo uno.

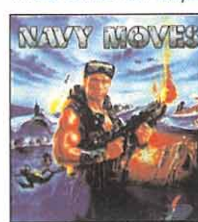
Se compone de dos grandes partes, estando la primera subdividida en dos fases. La primera parte abarca el camino desde que desembarcamos de un submarino, en la costa polar, hasta llegar a la nave espacial. La segunda, se desarrolla íntegramente en la nave, y el objetivo es activar todos los dispositivos para hacerla despegar, y mandarla a la estación espacial. Plataformas, multitud de enemigos a cual más difícil, complicadas combinaciones de ascensores y puertas, hangares que dinamitar, vehículos que destruir..., esa es la línea de «Arctic Moves».

EL NACIMIENTO DE UNA LEYENDA



Primero fue «Army Moves». Uno de los arcades más increíblemente difíciles de la historia. Fases con diferentes vehículos, plataformas, armas, enemigos por doquier y un protagonista absoluto, de nombre Derdhal y con las COEs por medio.

Víctor Ruiz como programador y grafista, ayudado por Santiago Morga en los gráficos, Manuel Cubedo en la música y el inigualable Alfonso Azpiri como artista gráfico, diseñaron uno de los programas de más éxito en España.



Posteriormente, «Navy Moves» tomó el relevo para ofrecer un producto que fuera capaz de superar a su predecesor en cantidad y calidad. El reto era complicado, pero con gente del talento de Ignacio y Carlos Abril, Javier Cubedo, etc., lograr tal propósito fue posible.

La saga evolucionaba al tiempo que el mercado, la compañía y hasta el mismo logo de Dinamic. Y de repente, los ocho bits desaparecieron, el futuro de Amiga y Atari no estaba nada claro y el silencio impuso su ley.

Cinco años después del principio de todo aquello, llega la entrega definitiva, cerrando una serie aclamada por público y crítica, y que esperemos tenga, al menos, el mismo apoyo que sus antecesores. Eso sólo depende de vosotros.



Más de uno notará cierta similitud entre algunas escenas del juego y antiguos éxitos de Dinamic. ¿A quién le suena ésta?

SIN COMPLICACIONES

Sin ningún tipo de complicación técnica, «Arctic Moves» llega a poseer un nivel de adicción que ya quisieran para sí muchos programas de nombre más comercial y atractivo, en apariencia.

Su calidad gráfica es más que aceptable, la música y los efectos sonoros resultan altamente satisfactorios. Lo más peliagudo es la velocidad de juego y las animaciones. Correctas en un equipo medio –386 a 25 MHz– llegan a dispararse en un ordenador potente –486 a 50 Mhz, por ejemplo–. El meollo del asunto reside en la compatibilidad con un hardware standard, como el mencionado en primer lugar, que ofrece handicaps como este para los usuarios con equipos de gran potencial.

Pero compensando esto, se encuentra el detalle de la relación calidad-precio, ya que si «Arctic Moves» llega a ser un buen juego, por méritos propios, lo es mucho más al tener en cuenta que saldrá a la venta con un reducido P.V.P., por los mismos canales que programas como «PC Fútbol» o «PC Basket». Además, según comentan en Dinamic, si el resultado es satisfactorio, con toda probabilidad será inaugurada una línea «PC Arcade», que puede llevar al software español al sitio que nunca debió perder, entre los mejores del mundo.

F.D.L.

***LO BUENO:* La relación calidad-precio y el hecho de que «Arctic Moves» constituye un retorno a los cánones clásicos, que multitud de usuarios adoran y ya echaban de menos.**

82

***LO MALO:* A algunos puede parecerles que «Arctic Moves» se encuentra algo fuera de lugar. El hecho de que la velocidad de acción no ofrezca un balance ajustable automáticamente a la máquina, es algo que resulta un poco molesto.**



DIGITAL RANCH/SPECTRUM HOLOBYTE
En preparación: PC CD-ROM, MAC CD
BASE DE DATOS MULTIMEDIA

WILD BLUE YONDER

AVIONES MULTIMEDIA

¿Sabéis cuáles son las características técnicas del reactor más rápido del momento? ¿Os gustaría conocer los prolegómenos de una batalla aérea sobre Irak? ¿Cuál fue el primer avión a reacción de la historia? ¿O bien deseáis conocer una comparativa con los aviones más significativos de distintas épocas? Ahora mediante una unidad de CD, un 386, Windows y el programa «Wild Blue Yonder» éstas preguntas y muchas más ya tienen respuesta.

En Spectrum HoloByte están apostando fuerte por el multimedia y además por los productos de gran calidad como lo demuestra su último lanzamiento en CD «Falcon Gold». Pues bien, además de su pasión multimedial muestran también adicción por los aviones, y sobre todo los reactores, lo que se ve plasmado en una serie que están desarrollando y que lleva el nombre de «Wild Blue Yonder», y que consta de tres programas de los cuales presentamos la primera impresión del primero, titulado «50 Years of Gs and Jets».

PASIÓN POR LOS AIRES

Partiendo de los últimos días de la Segunda Guerra Mundial y llegando hasta la actualidad, se hace un repaso exhaustivo bien documentado y muy entretenido, de la historia de la aviación militar en los últimos cincuenta años. Divide la evolución de los distintos modelos en cuatro áreas: La era de los Jets, la guerra de Vietnam, la operación Tormenta del Desierto y una visión del futuro de los reactores. Se pasa re-

***LO BUENO:* Que no sea simplemente una base de datos de aviones y refleje la evolución histórica de los últimos 50 años.**

90

***LO MALO:* Que a pesar de la calidad del programa se trate de armas de guerra y destrucción..., pero eso es algo inevitable.**

vista a veinte aviones en total, cinco por cada área, tratados con profundidad de detalles sobre sus especificaciones técnicas, historia y comportamiento en el campo de batalla. Desde el Me 262 Schwalbe de la Luftwaffe hasta el avión experimental B-2 Stealth americano, pasan un examen a fondo del que nos son mostrados aspectos destacados, como sus características técnicas, la cabina del piloto, las armas que lleva o una comparativa con otros modelos de su misma época. También tendremos la oportunidad de ver determinadas misiones, examinar los accidentes que el modelo ha tenido o ver un álbum de fotografías destacadas por su espectacularidad.

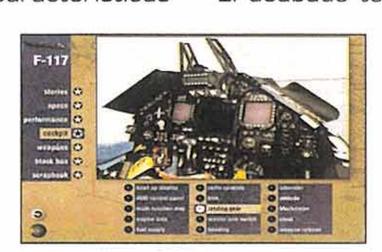
MÁS QUE VOLAR, VIVIR

Pero la cosa no queda en una simple base de datos; el programa nos presenta una evolución paralela de los aparatos y el momento histórico en que estos fueron desarrollados y utilizados. La ambientación deseada para hacernos disfrutar de un viaje por el tiempo y el espacio se consigue gracias a multitud de películas y documentos originales cuidadosamente seleccionados, algunos de los cuales eran material secreto hasta hace muy poco tiempo.
Asimismo las películas van acompañadas de efectos de sonido reales y una banda sonora que incluye canciones de la época y música ambiente de acuerdo con cada acontecimiento. Y por si fuera poco, los álbumes de fotos se componen de más de mil instantáneas, de las cuales más de la mitad son imprimibles. Para terminar de añadir autenticidad al documento, se incluyen quince entrevistas con ases de la aviación como pueden ser Chuck Yeager o Steve Ritchie. Además la procedencia del material histórico viene avalada por el director del National Air and Space Museum y por un programa de televisión ganador de premios Emmy: «Brute Force: The History of Weapons at War».

DERROCHE DE CALIDAD

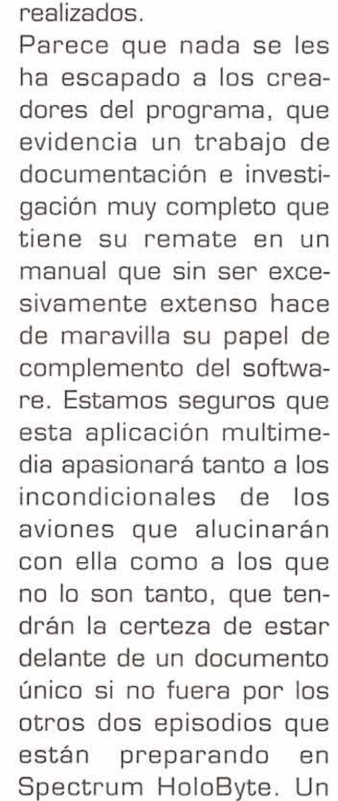
El acabado técnico que luce el programa es sencillamente irreprochable. Como corresponde a cualquier producto multimedia que se precie el manejo es tremendamente sencillo, y el potente interfaz permite acceso a cualquier tema, curiosidad o fotografía en muy pocos clicks de ratón. Las imágenes son en gran número espectaculares, y de mucha calidad y definición, al igual que los diálogos que forman las distintas entrevistas con los ases de la aviación. Los documentos tratan los distintos temas claramente y con rigor, ambientando cada uno de ellos con fotos cuando es posible, destacando los álbumes de los que nos quedamos prendados nada más verlos dado el gusto con que están realizados.
Parece que nada se les ha escapado a los creadores del programa, que evidencia un trabajo de documentación e investigación muy completo que tiene su remate en un manual que sin ser excesivamente extenso hace de maravilla su papel de complemento del software. Estamos seguros que esta aplicación multimedia apasionará tanto a los incondicionales de los aviones que alucinarán con ella como a los que no lo son tanto, que tendrán la certeza de estar delante de un documento único si no fuera por los otros dos episodios que están preparando en Spectrum HoloByte. Un programa que por muchos años que pasen nunca pasará de moda.

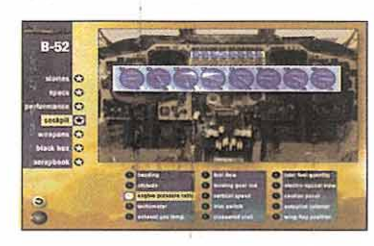
C.S.G.



MILES DE BOTONES E INDICADORES

Lo primero que debe pensar cualquiera que se siente en la cabina de mandos de cualquier reactor es lo increíblemente complicado que será manejar todo aquello. Y lo más seguro es que así sea: multitud de indicadores con las más diversas funciones y montones de botones y pulsadores que hacen otras tantas cosas distintas. Pero en Spectrum HoloByte están en todo y por si alguna vez nos vemos en la necesidad de pilotar un avión de combate nos ofrecen en «Wild Blue Yonder» entre otras muchas cosas una visión de la cabina real de cada aparato comentado.
Para saber cómo es un panel de control de HUD, que es un tacómetro o que forma tiene un indicador de presiones no debemos de dejar de echar un vistazo a esta curiosa parte del programa. Además de una descripción de todas las partes significativas incluye una opción de zoom para poder ver en detalle lo que nos interesa, que es de lo que se trata para que podamos disfrutar al máximo de nuestro recorrido por esta historia interactiva de la aviación militar.



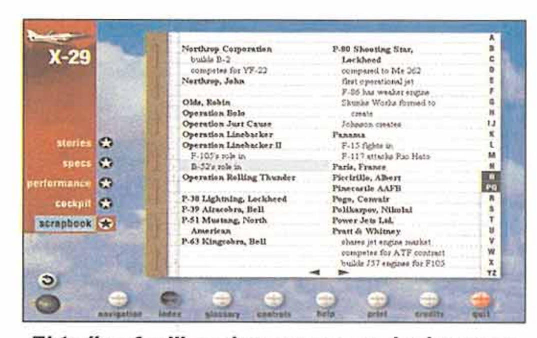




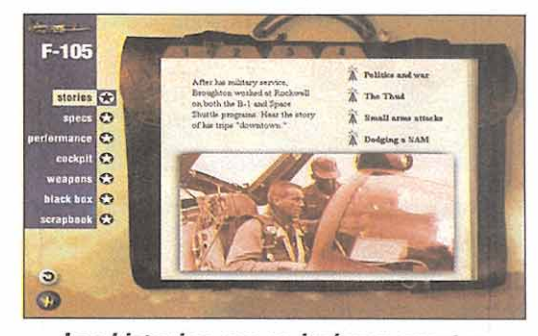
Cuatro son las épocas históricas que se ven reflejadas en el programa haciendo un repaso de los reactores más destacados.



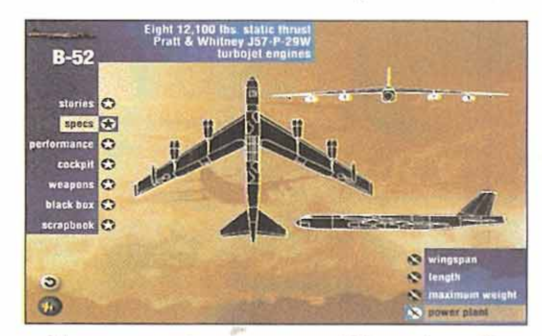
Disponemos de unas completas especificaciones técnicas de cada modelo de avión, así como fotografías y documentos.



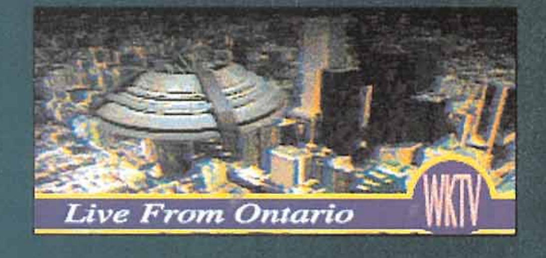
El índice facilita el acceso a cualquier tema o nombre relacionado con los aviones a reacción en pocas pulsaciones.



Las historias que se incluyen aportan autenticidad documental al programa, además de darle frescura y amenidad.



El examen al que es sometido cada avión es exhaustivo, mostrando todos sus aspectos posibles, entre ellos las vistas.









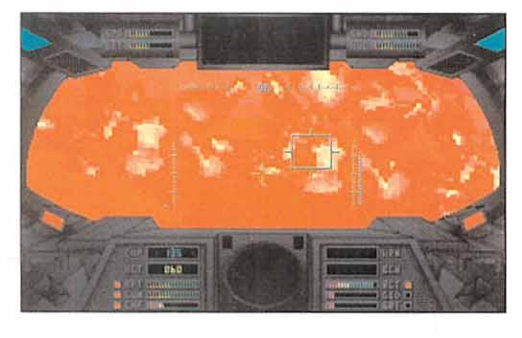
RETRIBUTION

GREMLIN INTERACTIVE/ASTROS
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
ARCADE/SIMULADOR

Los Voxel Space 3D atacan de nuevo después de habernos dejados asombrados en «Comanche: Maximum Overkill» y «Armoured Fist», y no se trata de ninguna raza alienigena sino de una nueva técnica en modelado de gráficos, como ya todos sabemos. Y lo hacen con la intención de recrear de forma realista escenarios de planetas allende el espacio exterior que sirven de morada y escondrijo a las traidores extraterrestres Krellans.

EL PRECIO DE LA TRAICIÓN

Siglo XXV. Todo es felicidad en la Tierra; el hombre ha encontrado la forma de vivir en paz consigo mismo y de evolucionar respetando su entorno; y todo ello gracias al contacto un siglo antes con la raza Krellan, proveniente de los confines del espacio. Juntas, ambas razas se han expansionado por multitud de planetas de nuestro sistema solar y de otros más alejados gracias a los avances tecnológicos conseguidos por la cooperación entre ellas. Nadie podía sospechar nada hasta que un aciago día una cápsula salvavidas fue encontrada en medio del espacio con una mujer inconsciente a bordo. El escáner mental a que fue sometida reveló su origen Krellan y los oscuros planes que su raza tenía preparados a los humanos: una fuente inagotable de alimento durante los siglos venideros. La venganza no se va a hacer esperar, y nosotros vamos a ser su artífice.





Los indefensos e inofensivos camiones serán uno de nuestros primeros objetivos en las misiones de entrenamiento.



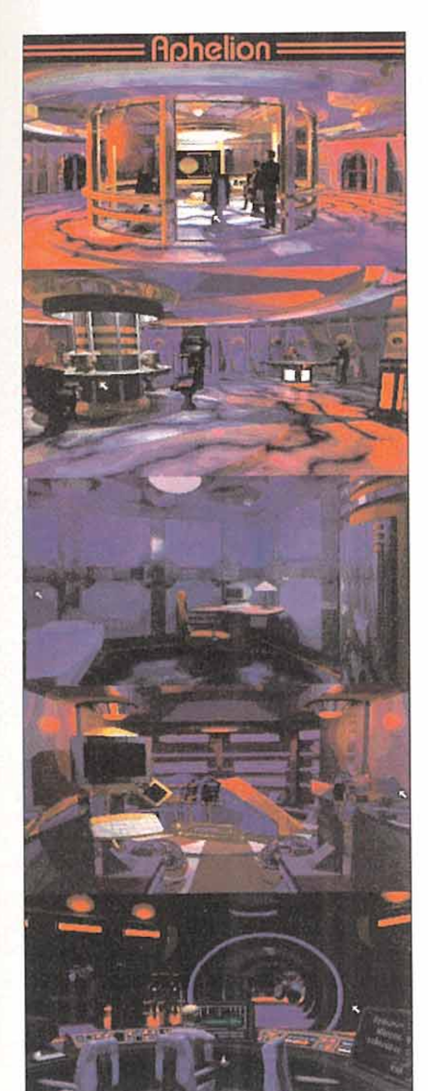










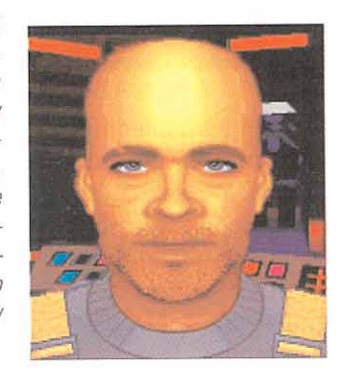


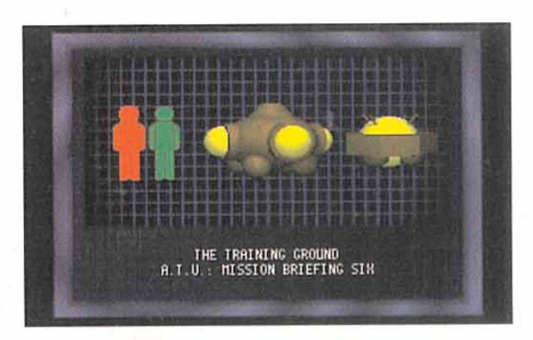
HOGAR, DULCE HOGAR

Después de cada misión tendremos la recompensa de volver de nuevo a nuestra Estación Avanzada Aphelion a recibir las felicitaciones o la bronca de nuestro comandante y nuestros compañeros el ingeniero y la coordinadora. Además también podremos visitar la sala de entrenamiento por si todavía no le hemos cogido el tranquillo a nuestra nave. Respetando una costumbre que empezó el legendario «Wing Commander» todas las opciones de salvar, cargar o configuración están integradas en los servicios y compartimentos disponibles en la nave nodriza. También, y como ocurría en el simulador espacial de Origin, nos veremos literalmente las caras con los personajes cada vez que hablemos con ellos, habiendo por medio interesantes y útiles conversaciones.

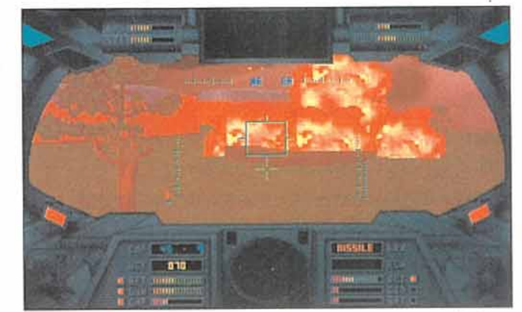












Las explosiones de vehículos y edificios enemigos serán una constante a lo largo del juego gracias a nuestra puntería.

ATAQUE SISTEMÁTICO

Y para llevar a cabo la venganza partiremos de nuestro cuartel general en la Estación Avanzada Aphelion donde nos instruiremos y escucharemos los sabios consejos de nuestros jefes. Para empezar no nos vendría nada mal un pequeño entrenamiento en un simulador dispuesto para tal fin en la base. Y cuando ya nos encontremos lo suficientemente preparados para el combate empezaremos con nuestras primeras misiones relativamente fáciles para ir avanzando posteriormente a otras de mayor nivel de dificultad. Nuestros primeros cometidos serán simplemente del tipo "Search and Destroy" objetivos enemigos mediante los dos vehículos de que disponemos, el caza y el ATV, una especie de todo-terreno futurista.

Ambos están potentemente armados con un cañón y tres tipos de misiles: cohetes, misiles guiados y misiles inteligentes. Además en ciertas misiones se nos proporcionará armamento especial como bombas termonucleares, torpedos o bombas inteligentes temporizadas, sin los cuales no podremos culminar con éxito la misión. Respecto al tema del armamento hay que hacer la matización de que no podemos usarlo indiscriminadamente, puesto que es muy limitado, y si agotamos un tipo determinado de armamento cuando todavía nos quedan objetivos que sólo pueden ser destruidos con el tendremos que abandonar la misión. ►







Nuestro abandono también será obligado cuando perdamos nuestro escudo lo que conlleva la destrucción de la estructura principal de la nave. El escudo se debilita por el contacto con los disparos enemigos, el choque con los accidentes del terreno o con otros vehículos pero se recarga poco a poco si no recibimos impactos.







LAS ÓRDENES SON SAGRADAS

Un seguimiento escrupuloso de los objetivos de la misión así como de los consejos e instrucciones de nuestros compañeros son la clave para acabar con los Krellans: cosa que conseguiremos tras destruir todas sus bases en las once lunas de que consta su imperio, cada una de la cual está dividida en cuatro o cinco misiones.

Llegando a este punto y considerando la importancia, sobre todo después de las primeras misiones, de los consejos de los otros componentes del equipo, tendremos que haber escuchado ya las conversaciones con voz digitalizada que incorpora el programa. Muy bien, pero resulta que no tienen subtítulos, y como va siendo norma habitual no están en español, sino sólo en ingles, francés y alemán. Y no es por quejarnos de vicio, que ya sabemos que el chino es el idioma más hablado del mundo y como no las han puesto en chino tampoco tienen obligación de ponerlas en español. Pero en fin, a falta de otra cosa es una buena forma de aprender dicción en distintos idiomas.





Junto con las reseñadas ordenes conviene no perder de vista tampoco el radar que incorporan las naves que nos servirá para localizar nuestros objetivos y a las naves enemigas, en el momento en que logremos comprenderlo, ya que al principio resulta un poco lioso y acabas perdiéndote.

MISIÓN TRAS MISIÓN

El juego resulta cuanto menos muy variado si tenemos en cuenta los distintos vehículos que podemos pilotar y la diversidad de escenarios en los que nos moveremos que abarcan todo tipo de terrenos. Dichos escenarios y los enemigos han sido realizados a partir de imágenes renderizadas en 3D consiguiéndose texturas y formas realistas, pero que se difuminan y se hacen borrosas a medida que nos acercamos a ellas.

La dificultad inherente al programa es bastante grande a pesar de tener varios niveles, pero si a que los enemigos tienen bastante puntería añadimos que nuestros disparos y misiles no siempre van donde nosotros deseamos tendremos una buena excusa para desesperarnos. No obstante, la jugabilidad que proporcionan los movimientos, los sonidos ambientes y el buen control de la nave con ratón joystick o teclado nos inducirá a echarnos varias partidas.

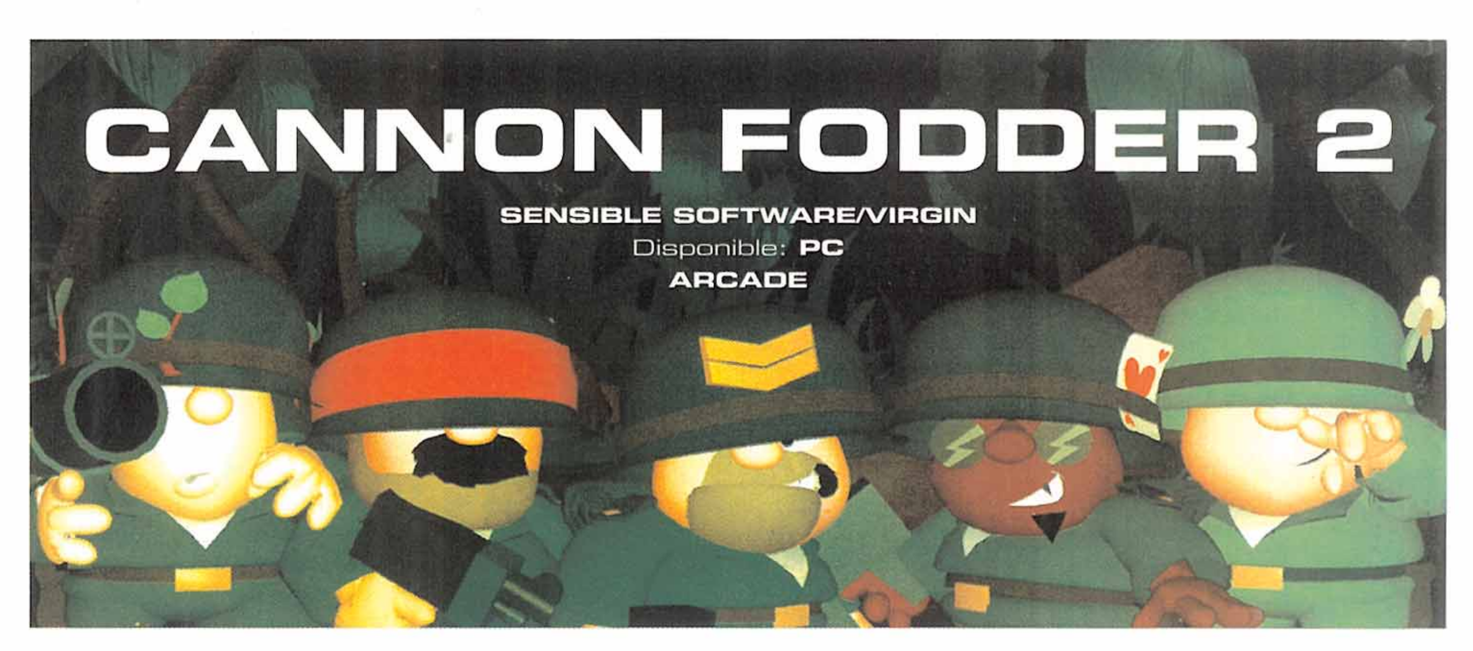
Echando un vistazo al acabado técnico del juego la técnica Voxel está bien empleada obteniendo unos resultados más que aceptables en los gráficos; el diseño del interior de los vehículos es correcto así como el armamento y controles que incorpora, aunque se echa de menos algo más de precisión dada la ferocidad de los ataques de nuestros enemigos. Además la intro se deja ver siendo bastante agradable y a escenificación nos hace sentir el fragor de la batalla por cada lado de nuestra nave desde la primera misión.



Y como nota curiosa no podemos olvidar que la portada ha sido diseñada por el dibujante Kevin Walker, autor de comics como «Judge Dreed», archiconocidos por todos los amantes del género.

Un último toque a un buen programa que a pesar de todo evidencia algunos defectos.

C.S.G.

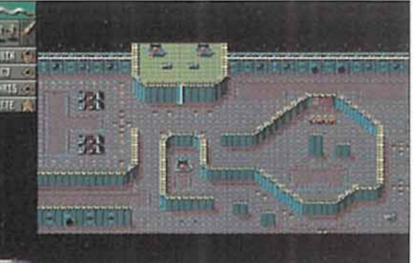


Acción en estado puro

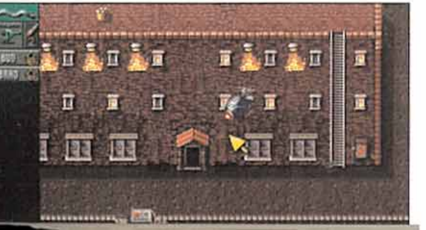
La visión que tienen los programadores de Sensible de lo que tiene que ser un juego adictivo, entretenido y sobre todo divertido, es muy personal. Pero hasta ahora les ha salido bien con programas tan exitosos como «Sensible Soccer» o «Cannon Fodder», del que hay ya una segunda parte de la que vamos a disfrutar esperando la salida del esperadísimo «Sensible Golf».

Y «Cannon Fodder 2» es exactamente igual que la primera parte: un juego tremendamente divertido y bastante difícil. Pero no idéntico..., porque sino no venderían ni una sola copia.









VUELTA AL ATAQUE

Los aguerridos soldados vuelven al frente con nuevas misiones que cumplir, lo suficientemente variadas para el gusto de cada uno. Veinticuatro nuevas misiones divididas en fases de número variable, en cada una de las cuales tendremos unos objetivos que cumplir para pasar a la siguiente.

Montones de enemigos a los que destruir con nuestra metralleta, granadas y misiles además de vehículos a los que nos podremos subir como tanques, carretas o helicópteros. Los tipos de escenarios que nos vamos a encontrar son cinco:

- Extremo oriente: las hordas árabes nos atacarán sin piedad movidas por su fanatismo religioso. Lanzamisiles y vehículos blindados son los enemigos más peligrosos.
- Espacio exterior: hostiles alienígenas que disparan rayos saldrán por todos lados. Cuidado con los agujeros en el suelo de la nave y con los lanzacohetes.
- Mundo medieval: castillos, caballeros y magos centrarán su objetivo en nosotros. En fases posteriores aparecen dragones y carretas.
- Ciudad: la guerrilla urbana en nuestras manos. Limpiaremos la ciudad de enemigos, edificio por edificio. Helicópteros y blindados se lanzarán contra nosotros para aplastarnos. Se puede subir a las azoteas por las escaleras.
- Mundo fantástico: un mundo extraterrestre aparece ante nosotros. Paredes que explotan, suelo que se hunde y carreteras que estorban nuestro paso no serán una gran dificultad. Pero los robots y los vehículos móviles y fijos sí.

«Cannon Fodder 2» hereda una gran dificultad y un sistema de manejo bastante peculiar con el ratón que da algún problema hasta acostumbrarse a él. Los gráficos siguen siendo pequeños pero graciosos y la música divertida, y siguen estando los sonidos de gemidos agonizantes, disparos y explosiones. A quien le gustara «Cannon Fodder» este le encantará.

C.S.G.

***LO BUENO:* La cantidad de horas de diversión que garantiza gracias a su enorme adicción y jugabilidad.**

88

***LO MALO:* Que sea tan parecido a «Cannon Fodder». El juego está muy bien, pero nos podrían haber dado algo nuevo mejor que una simple continuación.**

ARMORED FIST

Aunque no es la primera vez que el tanque asume el papel de protagonista en un simulador, es muy probable que «Armored Fist» represente el acercamiento más realista y logrado a esta temible máquina de guerra. Nova Logic, una vez más, sorprende y agrada con la tecnología «Voxel», para ofrecer al usuario un juego capaz de enganchar desde el primer momento, pero que cuenta con el importante handicap de verse sometido a todo tipo de –odiosas– comparaciones con su hermano mayor, y predecesor, el aclamado y recordado «Comanche. Maximun Overkill».

NOVA LOGIC
DISPONIBLE: **PC, PC CD ROM**
V. COMENTADA: **PC**
SIMULADOR

La Bestia de la Guerra

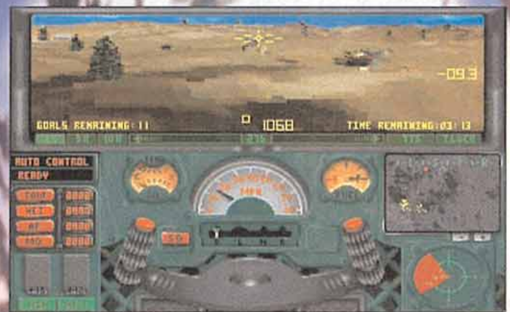
Durante la Primera Guerra Mundial, las penalidades que tuvieron que soportar los soldados de ambos bandos no eran comparables al terror que provocaba en ellos algo que nunca se había utilizado en una guerra. Algo que no respetaba a nada ni a nadie. Por primera vez, el horrible teatro de una batalla presentaba en escena a un actor que no había sido anunciado en cartel, y que se hizo con la representación, eclipsando al resto del plantel. Emergiendo del humo de las explosiones, aplastando trincheras y alambradas, y evitando a los obuses, el tanque comenzaba su imparable carrera de destrucción.

A UNO Y OTRO LADO

Lo primero que sorprende al comenzar con «Armored Fist» es su aparente complejidad y la posibilidad de seleccionar casi sesenta batallas diferentes, con la opción añadida de jugarlas desde un bando u otro, duplicando el número real de campañas. Cada una de éstas se compone de distintas misiones, con lo que «Armored Fist» puede alargarse hasta extremos inimaginables.

Pero hay que aclarar varios puntos. Uno de los más importantes es el ya mencio-





¿TANQUE O HELICÓPTERO, SEÑOR?

Resulta inevitable, aunque no se quiera. Pero la referencia de «Comanche» está ahí, y es casi imposible no recordarlo al contemplar «Armored Fist».
Nuestras razones para decantarnos por el primero ya las tenéis expuestas en el texto. Sin embargo, recordemos una vez más que «Armored Fist» no es que carezca, precisamente, de calidad. Al contrario.
Sin embargo, «Comanche» presenta a nuestro entender una virtud que en la última producción Nova Logic no llega al nivel deseable: una adecuada perspectiva del terreno.
«Armored Fist» resulta, de todos modos, un gran juego. Es divertido, realista y muy adictivo que, al fin y al cabo, es lo que se pretende con los juegos. No es un simulador puro, pero muy pocos simuladores quedan hoy en día que no introduzcan un poco de arcade, estrategia, etc.
Quizá todo se reduzca, meramente, a una cuestión de gustos y preferencias. No negamos tal punto. Y ya se sabe, sobre gustos no hay nada escrito.



nado de la posible complejidad. La tarjeta de referencia del teclado puede echar para atrás a más de un usuario que no sea un fanático de los simuladores. Grave error. Basta con entrar en las misiones simples, las de entrenamiento, para darse cuenta de que los parámetros básicos de control y las acciones más relevantes apenas conllevan dificultad.
Dominar las cinco o seis teclas de control realmente importantes, asimilar el uso de las diferentes armas según la situación de combate e interpretar los mapas de batalla, apenas puede llevar una hora, siendo bastante exagerados. Es algo muy parecido a lo que ocurría con «Comanche». Su calidad técnica podía llevar a suponer que esto de la simulación no era lo nuestro, ni el Señor nos había llevado por ese camino. Pero bastaba con un poquito de paciencia para afrontar el reto sin temor.



EN BUSCA DE UN MÉTODO

En lo que ya cambia el asunto es al entrar en el apartado estratégico del juego. Ahí sí que tendremos que buscarnos la vida –por usar una expresión coloquial– para descubrir el método ideal de acabar con el enemigo según la situación, el terreno, las condiciones atmosféricas y el material bélico a nuestra disposición. Porque no todo consiste en abrirnos paso a cañonazo limpio. En más de una ocasión tendremos que comandar escuadrones de hasta dieciséis tanques, agrupados en formaciones de cuatro. Formaciones que podremos disolver para crear pinzas y romper los esquemas del enemigo.
Las distintas incursiones en terreno enemigo también varían en función de si se trata de ataques nocturnos o diurnos, utilizando visión infrarroja, cortinas de humo para engañar al contrario, solicitando soporte aéreo y de artillería, etc.
Las opciones de juego son numerosas y tremendamente acertadas y realistas, manejándose además de forma muy sencilla.

RECUERDO DE «COMANCHE»

Sin embargo, y sin intención de discutir la calidad de «Armored Fist», que la tiene y mucha, resulta casi inevitable entrar en la comparación con «Comanche. Maximun Overkill», de la que éste sale vencedor. ¿Por qué? Bien, el uso del voxel aporta una sensación de profundidad y realismo bastante conseguida pero que, al nivel en el que se desarrolla «Armored Fist» no resulta todo lo convincente que debería. En «Comanche» los puntos de referencia que se podían tomar, con el helicóptero en movimiento, resultaban menos determinantes que ahora. Las elevaciones del terreno, ahora, resultan algo difíciles de intuir si se maneja el carro desde la cabina. Escoger la visión externa, con el vehículo contemplado desde la parte de atrás, resulta más práctico, pero en este caso la dificultad viene dada por el extremo de que disminuye la perspectiva efectiva del campo de batalla.
Sin embargo, y a su favor, diremos que lo realmente necesario para desplazarse es aprender a interpretar los mapas y el radar –algo de suma importancia–.
En cuanto a la calidad gráfica y los movimientos, llega a ser elevada pro quizá no sobresaliente. La jugabilidad, por contra, sí alcanza muy altos niveles. Como el sonido, ya que en los apenas nueve megas de disco duro de la versión floppy –en la de CD no hace falta decir nada– además de una buena banda sonora, se incluyen voces digitalizadas que indican la presencia del enemigo, la recarga de armas, los contactos por radio, etc. Con referencia a esto, saldrá una versión en castellano con textos y voces en nuestro idioma.
En definitiva, un buen programa en el que destaca, sobre todo, su sencillez y jugabilidad.

F.D.L.

LO BUENO: ***Sin lugar a dudas, la jugabilidad, adicción y sencillez de manejo.***

82

LO MALO: ***La perspectiva no está excesivamente lograda, con puntos de referencia algo confusos.***

IRON ASSAULT

ARMAS DE METAL

VIRGIN
Disponible: PC CD-ROM
ARCADE/ESTRATEGIA

Un simulador..., ¿de robot? Tan extraña es la pregunta como la posible respuesta. Aunque, a decir verdad, la última producción Virgin se decanta hacia al lado del arcade, más que ninguna otra cosa. Un arcade un tanto especial, eso sí. Y es que, si la memoria no nos falla, desde «Xenobots» no habíamos vuelto a tener a ningún gigante mecánico como protagonista –o mejor dicho, protagonistas– de un juego de ordenador. Un juego, «Iron Assault» que, más que innovaciones, ofrece una factura notable a nivel técnico, y bastante entretenimiento.

Todo apunta a que una moda está comenzando. La moda de colocar como personaje central de un juego de acción a un/os gigantesco/s robot/s. «Iron Assault» parece ser, simplemente, uno de los primeros programas en subirse a este tren. Pero en el mismo veremos dentro de poco el «EarthSiege» de Sierra y Dynamix, el «Metal Head» de Sega, para 32X, y alguno más que se nos escapa.

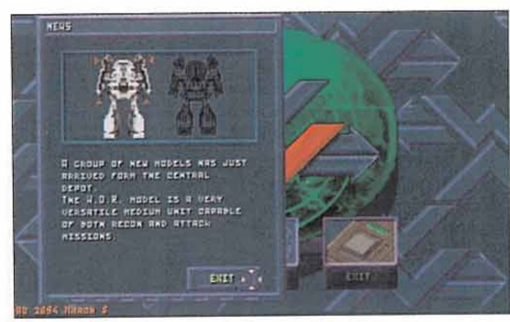
Algunos de ellos son o serán juegos en los que la acción primará sobre cualquier otro aspecto. Otros, como «Iron Assault», aportan también un ligero componente de estrategia que, sin embargo, no hace mella en una visión global dominada por el factor arcade.

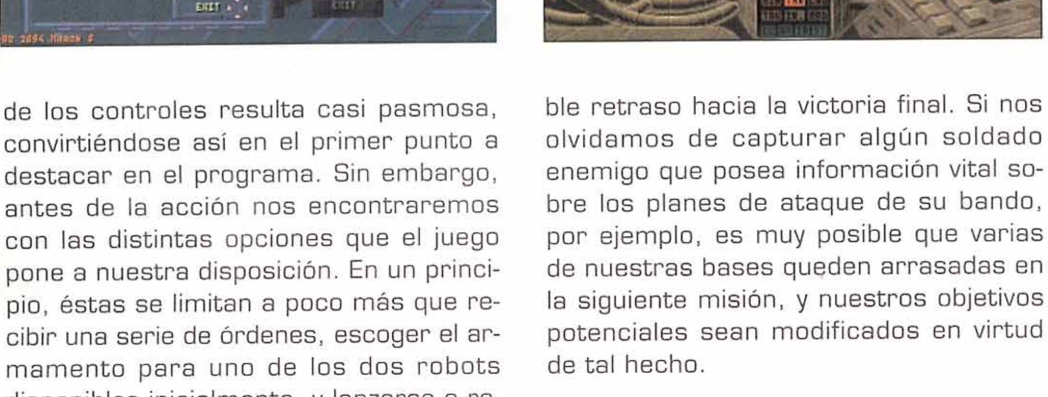
Ya hemos mencionado, pero, que el precursor de esta moda apareció hace ya tiempo, de la mano de Nova Logic. Mas no ha sido hasta el 95 cuando ha estallado la revolución mecánica. Un movimiento que nos puede coger con la guardia baja, si no estamos preparados para ello.

GUERRILLA URBANA

Hacerse con «Iron Assault» es prácticamente un juego de niños. La simplicidad







de los controles resulta casi pasmosa, convirtiéndose así en el primer punto a destacar en el programa. Sin embargo, antes de la acción nos encontraremos con las distintas opciones que el juego pone a nuestra disposición. En un principio, éstas se limitan a poco más que recibir una serie de órdenes, escoger el armamento para uno de los dos robots disponibles inicialmente, y lanzarse a recorrer el escenario en cuestión, cumpliendo las directrices que se nos han dado. Tan simple como manejar la dirección, seleccionar el objetivo a abatir, y disparar. No hay más que hacer. Cuando la misión haya sido cumplida, enviaremos un mensaje a nuestro cuartel general para ser recogidos, y vuelta a empezar.

Esto, que dicho así suena de fábula, y hace aparecer «Iron Assault» como un paseo por la campiña, oculta tras de sí una realidad algo diferente, y bastante más dolorosa. Las primeras misiones, que tienen como telón de fondo una urbe indefinida, van poco a poco complicándose hasta llegar a una dificultad casi exasperante.

Para más inri, pasar por alto uno de los objetivos de cada misión –primario o secundario– puede suponer un considerable retraso hacia la victoria final. Si nos olvidamos de capturar algún soldado enemigo que posea información vital sobre los planes de ataque de su bando, por ejemplo, es muy posible que varias de nuestras bases queden arrasadas en la siguiente misión, y nuestros objetivos potenciales sean modificados en virtud de tal hecho.

SIMULA, QUE ALGO QUEDA

Pero como no todo va a ser estar en tensión, para ir cogiéndole el tranquillo a esto de cubrir con éxito todo tipo de objetivos, «Iron Assault» incluye un simulador de misiones en el que podremos seleccionar el escenario, para acostumbrarnos a todos por igual y, esto sí que no deja de ser curioso, una modalidad "head to head", en el más puro estilo «Doom» –salvando las diferencias, claro– pudiendo competir bien mediante modem, o por una conexión por el puerto serie.

«Iron Assault» es un juego que, con todas sus opciones, puede resultar bastante largo pero en el que lo más destacable resulta su sencillez de manejo y jugabilidad.

Técnicamente, no se le puede poner ningún pero, aunque no deslumbre por ningún apartado en especial. Gráficamente correcto, con unos movimientos aceptables y una banda sonora muy adecuada, «Iron Assault» resulta más reseñable a nivel global, que en aspecto concreto. Aunque quizá, las secuencias de FMV si sobresalgan en el conjunto. Es como si Virgin hubiera pretendido crear un juego, dicho de modo genérico, y no un programa con muy buenos gráficos, muy buena música o animaciones excelentes.

Si lo que pretendían era entretener, lo han conseguido. Y eso, ya es un gran mérito.

F.D.L.

LO BUENO: ***El conjunto presenta bastante consistencia, resultando un juego sumamente entretenido.***

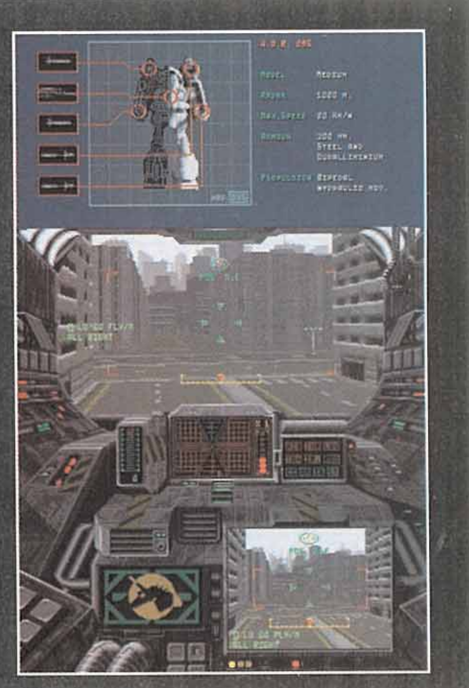
82

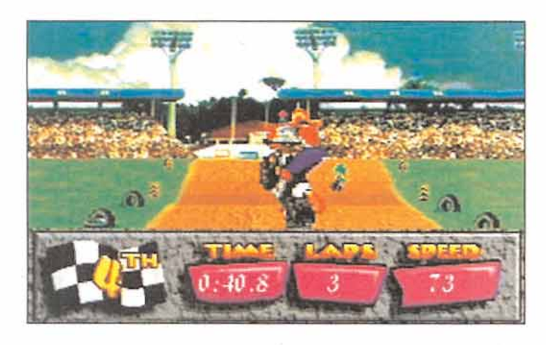
LO MALO: ***Quizá lo peor sea que no exista ningún aspecto especialmente destacable. Todo se mantiene a un buen nivel, pero sin llegar a altas cotas.***

... O para apresar enemigos, o recuperar material robado... El caso es que «Iron Assault» prescinde de todo tipo de vistas externas, obligando al jugador a desarrollar la acción siempre desde el interior de la cabina de control. Sin embargo, para facilitar el acceso a la información, se ofrecen dos perspectivas diferentes de los instrumentos –dos pantallas, sería más correcto afirmar–. En una, la visión del exterior se reduce a la imagen ofrecida por un pequeño monitor. En la principal, la perspectiva frontal muestra todo lo que ocurre a nuestro alrededor, contando también con la ayuda de HUD´s y scanners para detectar el movimiento de los robots enemigos.

Y aunque no lo parezca, curiosamente puede que sea mucho más jugable así, que si el programa empezara a liarnos con todo tipo de posiciones de cámara, vistas externas e internas, etc. Como ya hemos mencionado, esa es quizá la gran virtud de «Iron Assault», su sencillez y jugabilidad. Bastante apreciable en un programa en el que la acción es lo primordial.









SUPER MOTOCROSS

El último lanzamiento de Sega para el 32X no es una conversión de recreativa, no posee una referencia cinematográfica conocida, ni –oficialmente– se basa en programas para ordenador y/o consola que le hayan precedido. Sin embargo, aborda un tema tocado ya en el software en varias ocasiones, incluso por la misma multinacional: el motorismo. Un motorismo algo salvaje que le hace guiños a títulos clásicos pero que, sin embargo, ofrece una dosis de originalidad, en cuanto a técnica, considerable.

SEGA
Disponible: **SEGA MD 32X**
DEPORTIVO

32X a toda máquina

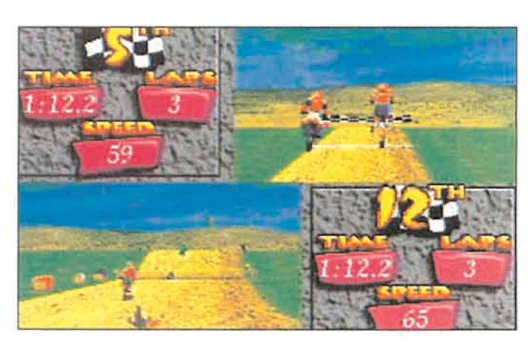
Los veinticuatro megabits de «Super Motocross» empiezan a vislumbrar las capacidades del 32X que ya se mostraban en juegos como «Doom». La perspectiva subjetiva, aunque con la moto protagonista por delante de nosotros, es lo primero que llama la atención en este cartucho. Un cartucho que no ofrece nada innovador en cuanto a desarrollo: por delante existen una docena de circuitos que tendremos que recorrer, llegando a meta lo antes posible.

RUEDAS Y BARRO

Las tres categorías –con otras tantas máquinas– en que nos permite competir «Super Motocross» son 125, 250 y 500 c.c. Independientemente de este dato, la esencia del cartucho estriba en el espíritu competitivo y de autosuperación del usuario ya que, incluso en la modalidad de dos jugadores, los mayores obstáculos no están representados por el rival, sino por el resto de motoristas que, en el más puro estilo «Road Rash», no dudarán en "ponernos las pilas" a poco que nos descuidemos.

Precisamente, esta es una de las características más curiosas de «Super Motocross». Sin hacer referencia directa a ningún otro juego, bebe de las fuentes de títulos como el mencionado, e incluso de otros de mayor solera como el mítico «Enduro Racer». Más de un punto en común con uno y otro guarda esta producción Sega, en la que es fácil observar cómo sus responsables se han decantado por la simplicidad en los conceptos, fagocitando lo que de bueno pudiera haber en cualquier juego de motos conocido, mezclándolo con la tecnología 32X, y ofreciendo al público un cartucho de entretenimiento puro.





UN DISEÑO NOTABLE

Los grafistas de Sega han puesto la carne en el asador en el tema de decorados y escenarios, apoyando su trabajo en el saber hacer de los programadores en cuestiones de rutinas de movimientos. Alta velocidad de juego y un control simple y bastante efectivo, con buenas respuestas del pad, se contraponen a unas animaciones de los personajes y las motos bastante "ortopédicas", pero que cumplen con eficacia su cometido, incluyendo detalles de calidad como algunos zooms.

Lo que el usuario de 32X apreciará sobre todo, en «Super Motocross» es que se trata de un título hecho para entretenerse y, por tanto, de elevado nivel de jugabilidad. Sin duda, su aspecto más destacable.

Lo que ya resulta algo molesto, pese a que no es difícil acostumbrarse, es el manido efectismo del "split screen" en la modalidad de dos jugadores. La reducción de la pantalla de acción, pese a no ralentizar el juego ni un ápice, necesita de un monitor de tamaño considerable para su disfrute.

En definitiva, «Super Motocross» es un título divertido, tremendamente jugable y de una calidad considerable, pero cuyo mayor defecto es que, a la larga, tiende a hacerse reiterativo.

F.D.L.

***LO BUENO:** La velocidad, las texturas y la inclusión de un cierto toque «Road Rash», con los diferentes golpes que se pueden realizar. Es un título que, ante todo, pretende entretener, consiguiéndolo.*

75

***LO MALO:** No aporta ninguna novedad. Demuestra algunas virtudes del 32X, pero no todas las que es capaz de ofrecer. Su tono reiterativo, a la larga, se convierte en uno de sus mayores handicaps.*

WING COMMANDER III

Heart of the Tiger

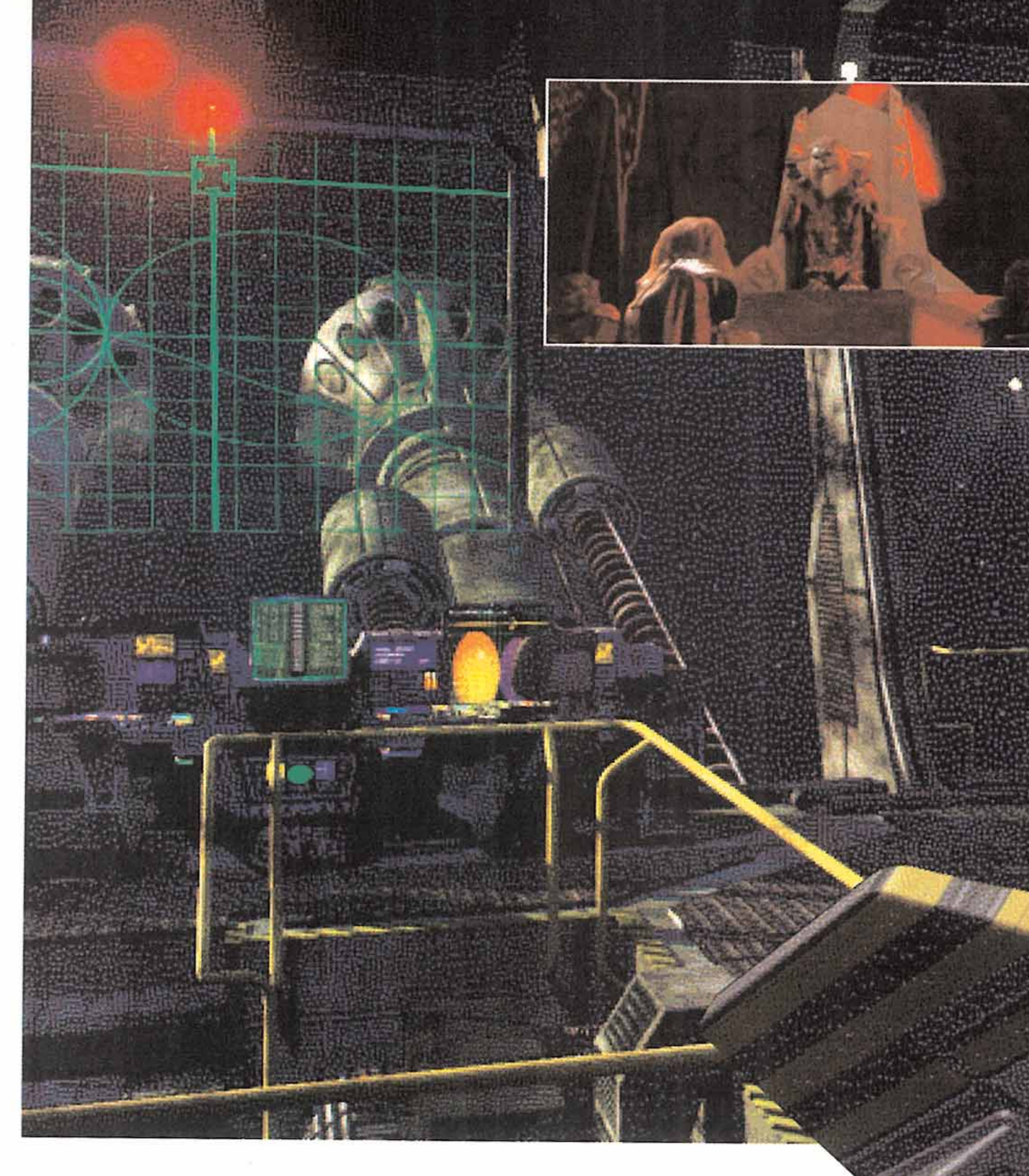
RECOMENDADO • RECOMENDADO • MICROMANÍA

ORIGIN
Disponible: **PC CD-ROM**
SIMULADOR ESPACIAL

La Otra Dimensión

Los chicos de Origin han conseguido que su saga "Wing Commander" se convierta en una de las favoritas para todos los buenos aficionados a los simuladores espaciales en PC. Y como recompensa a esa fidelidad, en Origin han tirado la casa por la ventana para producir «Wing Commander III. Heart of the Tiger», un juego que sin duda se convertirá en leyenda dentro de poco: actores de lujo, banda sonora soberbia y acción trepidante son sus cartas de presentación. Nada más y nada menos que cuatro CD-ROMs han sido necesarios para conseguir que el sueño se haga realidad. Y aquí lo tenemos. Abrid bien vuestros ojos porque nos vamos a adentrar en otra dimensión. La dimensión del corazón del tigre.

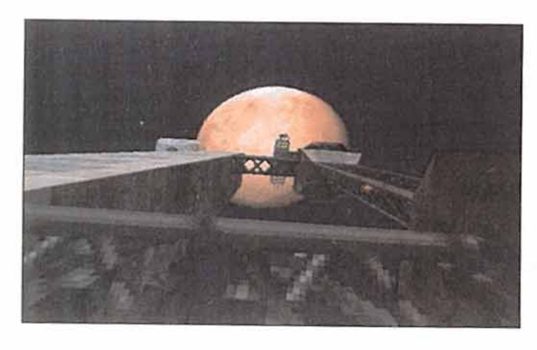
Sí amigos, esta tercera parte de «Wing Commander» rompe con todo. Empezando por el concepto, que podríamos definir como una original mezcla de película interactiva y simulador de vuelo espacial con sutiles pinceladas de romance, humor y estrategia. Pero todo esto, tiene su precio. Pero de ello hablamos a continuación ya que, antes de nada, vamos a ver la instalación del juego en nuestro ordenador.

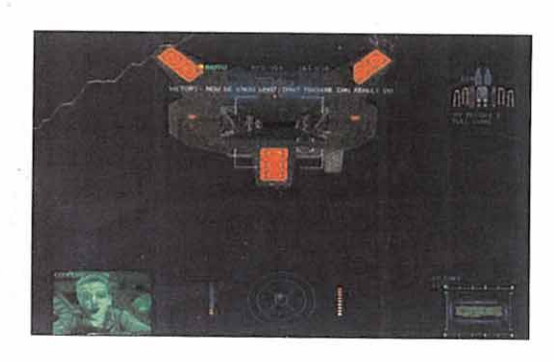


INSTALACIÓN Y REQUERIMIENTOS

Como ya hemos dicho al principio, el juego está contenido en cuatro discos compactos, por lo que, en principio, no debería preocuparnos la idea de ocupar sitio en nuestro disco duro. Lo de "en principio", lo aclaramos en un momento.
Lo primero que tenemos que hacer es insertar el primer CD-ROM en nuestro lector y acceder al programa de instalación. En él, determinaremos los parámetros que ya son habituales en este tipo de juegos, como tarjeta de sonido, efectos especiales, etc. Pero lo bueno viene cuando el programa se pone a comprobar nuestro sistema y muestra los primeros avisos de "memoria insuficiente", "lector CD lento", "SVGA no posible" y demás. Y nosotros exclamamos ¡pero si tengo un 486 DX2 con 8 Mb. de RAM y un lector de doble velocidad! Sí, sí, pero no basta. Por eso el programa nos preguntará si puede copiar algunos "ficherillos" en el disco duro para agilizar el juego y no tirar tanto de CD. Contestamos "bueno, vale". También nos insinuará que será mejor que hagamos un disco de arranque para jugar, ya que la memoria configurada tal y como la tenemos, no vale. A lo que también respondemos "qué remedio". Lo único que puede que se salve sea la SVGA, si ésta es de última generación.
Pues bien, después de comprobar todo el sistema y de dar por finalizada la instalación del juego, nos damos cuenta de que los "ficherillos" que ha copiado en el disco duro ocupan más o menos..., ¡50 Mb.! Pero no hay problema, ya que podemos eliminarlos ejecutando de nuevo el programa instalador, aunque luego sufriremos las consecuencias cuando veamos que para hacer cualquier cosa en el juego, el CD se tira leyendo una eternidad y siete años.





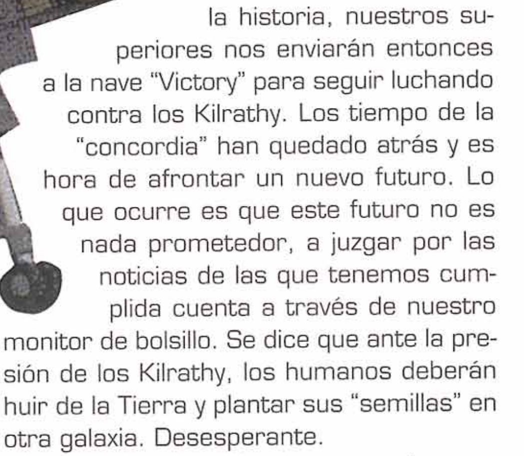


En resumen: para disfrutar el juego al ciento por ciento, necesitaremos un potente 486 DX2 con 16 (o más) Mb. de RAM y un lector de triple velocidad –se rumorea incluso que un Pentium es lo ideal, aunque no sepa dividir...–. Pero tampoco hay que asustarse, porque si configuramos bien la memoria –o utilizamos el disco de arranque que nos propone el programa de instalación y que él mismo se encarga de producir–, y tenemos un poco de paciencia, se puede jugar "bien" con 8 Mb. de RAM.
Pero bueno, una vez arrancado el juego, el susto se nos pasa cuando presenciamos la introducción.

LA INTRODUCCIÓN

Es entonces cuando nos damos cuenta de lo que encierra este «Wing Commander III.





Heart of the Tiger», porque, igual que si se tratara de una película, empezarán a surgir los créditos en nuestra pantalla, acompañados por una banda sonora que seguro es la envidia de mil una producción cinematográfica de medio pelo. Asistimos así a un desfile de nombres que nos dejará sin aliento, como el del protagonista, sin ir más lejos: Mark Hamill (¡¿ese no es Luke Skyw...?!).

En esta introducción, como decimos, increíble, retomamos la historia de la lucha de la Federación contra los Kilrathy, una raza despreciable que quiere a toda consta acabar con la Federación y hacerse así con el poder absoluto en todo el universo. De este modo, veremos cómo la nave "Concordia" de la Federación ha sido derrotada y sus tripulantes hechos prisioneros y desintegrados. Todos los tripulantes menos uno, o mejor dicho, una: Angel. Si a alguno no le suena este nombre, diremos sin más que es la "novia" del "prota", o sea nuestra "amada" en el juego. Parece que los Kilrathy tienen mejores planes para ella, por lo que en vez de desintegrarla la retienen, para desesperación de nuestro protagonista que suspira sin cesar al no tener noticias suyas.

Continuando con la historia, nuestros superiores nos enviarán entonces a la nave "Victory" para seguir luchando contra los Kilrathy. Los tiempo de la "concordia" han quedado atrás y es hora de afrontar un nuevo futuro. Lo que ocurre es que este futuro no es nada prometedor, a juzgar por las noticias de las que tenemos cumplida cuenta a través de nuestro monitor de bolsillo. Se dice que ante la presión de los Kilrathy, los humanos deberán huir de la Tierra y plantar sus "semillas" en otra galaxia. Desesperante.

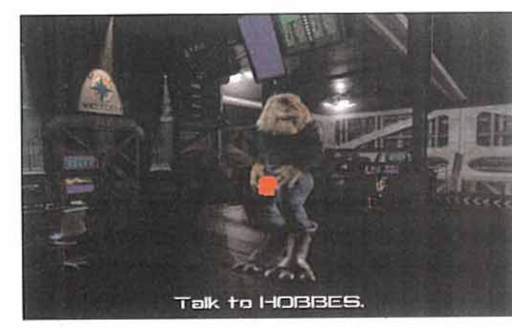
De esta manera, llegaremos a la nave "Victory", donde seremos recibidos por su capitán, Eisen. Nuestra reputación de buen piloto nos precede por lo que seremos objeto de más de una mirada envidiosa por parte del resto de la tripulación. Más aún cuando Hobbes, nuestro querido amigo Kilrathy y compañero en mil y una batallas, se encuentra a bordo y es tratado con desdén por alguno de sus compañeros. Pero nosotros seremos fieles a nuestra amistad. Eso ante todo.

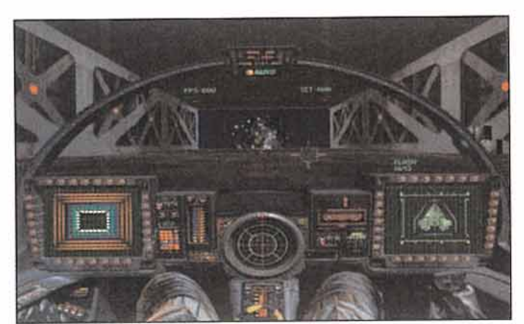


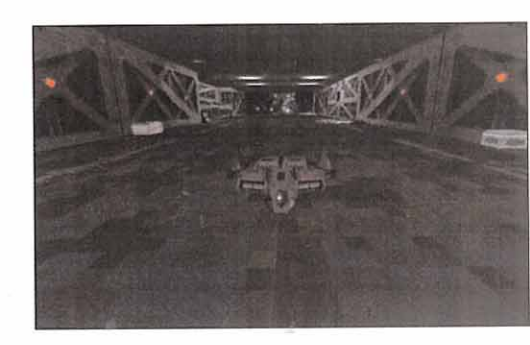
EMPIEZA EL JUEGO

Así las cosas, da comienzo el juego. Y como decíamos al principio, empezamos a ver aquello de la original mezcla de película interactiva, etc., porque una vez a bordo de la "Victory", podremos movernos a nuestro antojo por todas sus dependencias, utilizando para ello el ascensor, así como hablar con todos los personajes que se nos pongan "a tiro", para saber sus opiniones sobre la guerra, sobre nuestro amigo Hobbes o simplemente para congeniar con nuestros nuevos compañeros.

Nuestro nuevo centro de operaciones se divide en tres pisos: en el inferior se encuentran los hangares de las naves así como la sala de misiones y la sala de vuelos. También podemos entrenarnos en esta misma sala con un simulador de vuelo –un simulador dentro de un simulador ►









¡qué Kafkiano!–. En el piso superior podemos acceder a la sala de recreo, una especie de bar, donde podremos charlar con nuestros compañeros, beber alguna copa o jugar unas manos al póker. Desde esta sala tenemos también acceso a los vestuarios y dormitorios de los pilotos y también en ella se encuentra el panel en el que se reflejan todos los pilotos y los enemigos que ha derrotado, a modo de "ranking". En el último piso se encuentra el puente, con todos los mandos de la gran nave, y la sala de defensa, donde está todo el armamento de la "Victory". Importante decir que en casi todas las estancias en las que se divide la "Victory", podemos acceder al sistema central, que nos dará paso, siempre que reconozca nuestro apodo introducido al principio del juego, a un menú mediante el cual podemos cargar o salvar situaciones o modificar algunos parámetros del juego como el volumen de la música, la dificultad o el calibrado del joystick, por cierto, imprescindible para jugar como es debido.

Pues bien, deambularemos por todas estas salas, conociendo gente, hasta que oigamos una voz por megafonía que nos indicará que es momento de entrar en acción. Así que lo que tenemos que hacer es dirigirnos a la sala de misiones y escuchar atentamente al capitán, ya que éste nos mostrará, por medio de una pantalla holográfica, los objetivos de cada misión. Una vez hecho esto, comunicaremos sus órdenes al resto de la tripulación, para pasar acto seguido, a la elección del piloto que nos acompañará en nuestra primera misión.

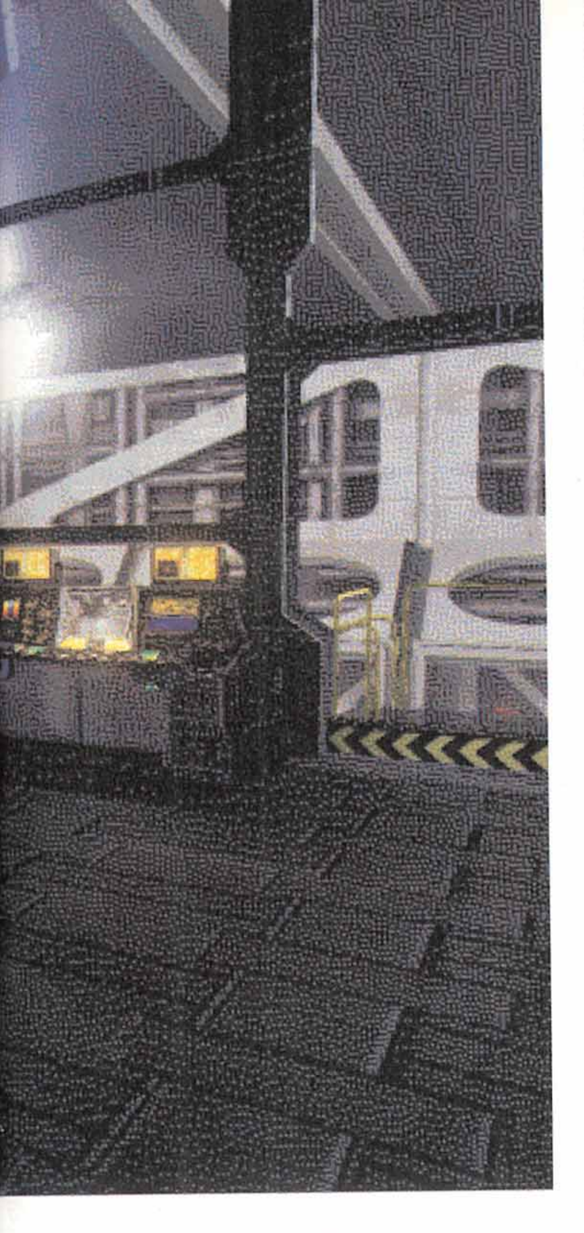


En principio, sólo tendremos disponible a nuestro fiel Hobbes, al que hemos convencido para que vuelva a pilotar, ya que ninguno de los otros pilotos le quería como compañero. Pero esta situación cambiará a lo largo del juego, ya que a medida que vayamos superando misiones y conociendo la valía del resto de los pilotos, podremos elegir nuevos compañeros.



Una vez conocida la misión y elegido compañero, pasaremos a hablar con Rachel, la bella encargada de las naves, que nos informará de los cazas disponibles así como del armamento instalado en ellos. Esto también cambiará a medida que avancemos en el juego, momento en el que nosotros mismos seleccionaremos la nave que vamos a pilotar y el armamento que vamos a usar.

Y no queda más que dirigirse al hangar para salir de la "Victory" y cumplir con la primera misión.



NUESTROS COMPAÑEROS DE BATALLA

A lo largo del juego iremos conociendo a muchas personas, todos ellos inmersos en la cruzada contra los Kilrathy. Cada uno tiene su personalidad y su forma de actuar. Aquí los tenemos todos:



ANGEL: No la veremos mucho durante el juego, ya que ha sido retenida por los Kilrathy. Pero suspiramos por ella cuando la vemos a través de un holograma que podemos ver en nuestros vestuarios. Nuestro máximo deseo es volverla a ver con vida.

RACHEL: Es la simpática encargada de mantener las naves a punto. Ella nos recomendará el armamento que utilizaremos durante la batalla. Podremos encontrarla de vez en cuando en la sala de recreo, y nos mirará de forma extraña ¿estará enamorada de nosotros?

FLINT: Es una piloto brillante pero de actitud rebelde. Tiene una causa personal sobre los Kilrathy, ya que estos acabaron con la vida de si hermano. Su único deseo es la venganza. Más de una vez tendremos que salir a buscarla tras una misión, ya que se despegará de nosotros para resolver las cosas por si cuenta, siguiendo a su corazón.

COBRA: A Cobra no le gusta Hobbes, y lo evita siempre que puede. Además, es una mujer enigmática, y siempre tendremos la impresión de que nos oculta algo.

HOBBES: Nuestro amigo Kilrathy se alegra mucho de vernos de nuevo, y será nuestro compañero en la primera misión, ya que ningún otro piloto le quiere a su lado, debido a su raza. Será siempre nuestro fiel amigo.

EISEN: Es nuestro nuevo capitán. Al principio no confía mucho en nosotros, pero después de demostrarle nuestras habilidades a los mandos de un caza, cambiará de opinión. Es el encargado de comunicarnos las misiones.



VAGAVOND: Es otro de los pilotos de la "Victory". Casi siempre se encuentra en la sala de recreo jugando a las cartas. Sólo confía en sí mismo, aunque en el fondo, es valeroso y leal.

VAQUERO: El joven piloto chicano es un apasionado de la música. Su sueño es llegar al final de la guerra y montar una cantina para tocar música y sentirse a gusto en su tierra. Dedica frases como "¡come mierda y muere!" a los Kilrathy cuando derrota a uno en el espacio.

MANIAC: Muy buen piloto, pero también muy arrogante y presuntuoso. Siempre está contando sus batallitas a cualquiera que se impresione. Incluso le pillaremos hablando mal de nosotros alguna vez.

ROLLINGS: El encargado de las comunicaciones de la nave. Es algo extraño, ya que siempre nos está contando historias acerca de secretas confabulaciones dentro de la Federación ¿estará en lo cierto?

FLASH: No estará presente al principio del juego, pero aparecerá más tarde. Es un arrogante piloto encargado de poner a prueba los prototipos de la Federación, como la "Excalibur". Nos desafiará en un momento del juego. Si le derrotamos, habremos acabado con sus aires de grandeza.



NOSOTROS: Y este somos nosotros. ¿Os suena esta cara...?

EN COMBATE

Lo primero que hay que hacer una vez que estamos a los mandos de nuestro caza, es despegar de la "Victory". Esto lo podemos hacer manualmente o pulsando la tecla "A", que es el piloto automático, sin más complicaciones. Cuando estemos en el aire observaremos una vista frontal, por defecto, con los mandos de la cabina incluidos. Pero esta vista la podemos cambiar, como en todo buen simulador que se precie. Para ello se utilizan las teclas de función, consiguiendo así ver nuestra nave desde cualquier ángulo habido y por haber.

También tenemos visible un pequeño esquema en la parte superior derecha donde se muestra un croquis de la nave y su armamento, que podemos seleccionar con sólo apretar otra tecla. Además de esto, contamos con un radar en el centro del panel de mandos, y un monitor con el cual podemos comunicarnos con nuestros compañeros de vuelo, e incluso con el enemigo, si se encuentra cerca, para dedicarle frases tan delicadas como "¡come mierda y muere!" –no lo decimos nosotros, lo dice ►

"Vaquero", uno de los pilotos–. En la misma pantalla podemos así mismo monitorizar los daños que sufra nuestra nave como consecuencia de los ataque Kilrathy.

Pues bien, para cumplir cada misión no tenemos más que desplazarnos hacia los puntos que nos han sido indicados con ayuda del radar y del mapa de navegación, accesible en todo momento. Para ir a cada uno de estos puntos, podemos utilizar el piloto automático, salvo en misiones avanzadas, donde es posible que no esté disponible.

Y así hasta toparnos con los cazas Kilrathy, momento en que entablaremos batalla. Como coroneles que somos, podemos ordenar a nuestros pilotos que formen junto a nosotros o que rompan formación y ataquen a discreción. Nosotros, nos fijaremos en el radar para detectar objetivos, que aparecen en la pantalla rodeados de cuadros o flechas rojas. Cuando los objetivos se encuentren en medio de nuestro punto de mira, será el momento de utilizar nuestros láseres, armas de plasma y demás armamento.

La misión finalizará cuando oigamos una voz por la radio que nos diga "objetivos cumplidos". En ese momento, regresaremos a la "Victory" y asistiremos a nuevas situaciones, conoceremos nuevos personajes y nos prepararemos para la siguiente misión.

En total, el juego cuenta con diez misiones, de dificultad creciente. En ellas tendremos que sobrevolar una zona y acabar con el enemigo que allí se encuentre, escoltar una lanzadera de la Federación hasta su destino, defendiéndola, evacuar a personal civil de zonas de conflicto, etc. Pero aunque hayamos dicho que las misiones en sí son 10, en cualquier momento puede sonar la alarma en la nave y tendremos que salir pitando al hangar para coger nuestro caza y defenderla, o tendremos que sentarnos ante el simulador para demostrar nuestra valía frente algún "novato" arrogante... En fin, que nos aguardan mil y una sorpresas, aparte de las misiones fijadas en un principio.

CONCLUSIÓN

Tenemos que reconocer que, aparte de "alucinar" con la "intro" de este «Wing Commander III. Heart of the Tiger», el juego en sí no nos parecía que fuera tan "especial" como en un principio pensábamos. Pero ¡craso error!, porque una vez que le coges un poco el punto a las misiones y a las pocas teclas que hay que utilizar, te das cuenta de que el juego "engancha". Y por "enganchar" queremos decir que es realmente adictivo. Sobre todo los combates. Son trepidantes y con un sonido que hay que oírlo para creerlo. Un ejemplo: podemos oír a lo lejos, por ejemplo a nuestra derecha, a uno de nuestros pilotos atacar a una nave crucero enemiga. El sonido se va acercando a medida que nos dirigimos a ayudarle, mientras otras naves pasan a nuestro alrededor haciéndonos prácticamente girar nuestra cabeza para seguirlas. Realmente impresionante. Además es un auténtico espectáculo ver en nuestra pantalla a Luke skyw..., estoooo, a actores de la talla de Mark Hamill, con la posibilidad de ponernos en su piel. Lo único que diferencia a este juego en ciertos momentos de una película es simplemente el tamaño de la pantalla.

La única pega que podemos poner a este estupendo programa es su pretenciosidad en cuanto a requerimientos de sistema se refiere. Queremos decir que quizá es un poco pronto para que tengamos que disponer de un Pentium para disfrutar completamente de un programa como este. Pero bueno, el mundo de los juegos es así, y este programa no viene a demostrar sino las maravillas que se pueden hacer hoy en día en un ordenar personal.

F.J.R.

LO BUENO: ***Casi todo es destacable en esta tercera entrega de la popular saga, especialmente las "películas", el impresionante sonido y la jugabilidad.***

92

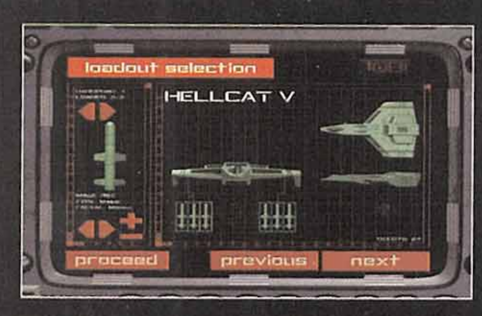
LO MALO: ***Es casi necesario disponer de un Pentium a 90 Mhz., para hacer rodar esta maravilla de la técnica.***



LAS ARMAS DE LA FEDERACIÓN



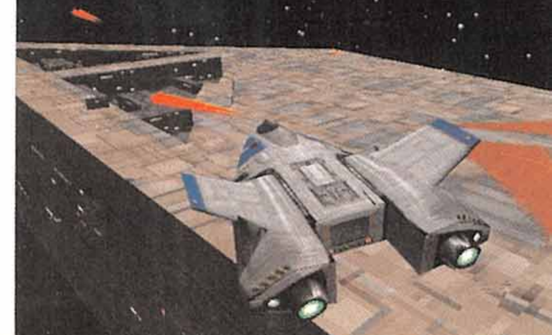






Estas son las naves que podremos pilotar a lo largo del juego, junto con su armamento. Por defecto, en la primera misión nos haremos cargo de un "Hellcat V" con su armamento básico, pero más tarde podremos pilotar el resto de las naves, a la vez que seremos nosotros quienes decidamos los misiles y torpedos y demás armas.

Tampoco estarán todas las naves siempre disponibles en todas las misiones, ya que, por ejemplo, la "Excalibur" sólo aparecerá en contadas ocasiones, ya que es el arma secreta de la Federación, y aún está en fase de prueba.



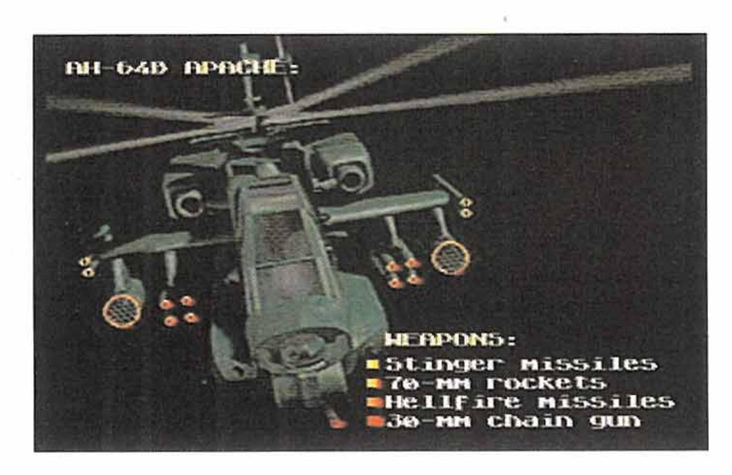
Mercenarios y acción

RED ZONE

TIME WARNER
Disponible: **MEGA DRIVE**
ARCADE

A simple vista, «Red Zone» no parece un programa excepcional. Sin embargo, basta jugar con él durante un rato para darse cuenta de que estamos ante un juego enormemente entretenido, adictivo y que utiliza posibilidades técnicas de la Mega Drive que no son habitualmente explotadas.

La acción se divide en dos partes bien diferenciadas. Una primera en la que pilotando un helicóptero tendremos que alcanzar determinados objetivos terrestres, aniquilando cuanto se cruce en nuestro camino; y una segunda en que, una vez abandonada la nave, tendremos que cumplir con la meta de cada misión, desplazándonos a pie.



Los gráficos, quizá no excesivamente trabajados, cuentan con una notable factura, sobre todo en lo referente a rotación de sprites vectoriales, que aportan un sentido de profundidad y realismo elevado, y a la incorporación de ciertas escenas en Full Motion Video, aunque con una paleta bastante limitada.

La factura técnica es buena, sí, pero la jugabilidad también. Las primeras misiones ayudan a hacerse con el juego rápidamente, aparte de cumplir su función primordial de divertir y entretener. Diversión que puede prolongarse largamente, ya que, también hay que decirlo, no es un juego muy fácil de acabar. Al principio sí puede parecerlo, pero poco a poco las cosas se van complicando bastante, teniendo en cuenta además que si sufrimos algún daño, éste se mantiene de una a otra misión.

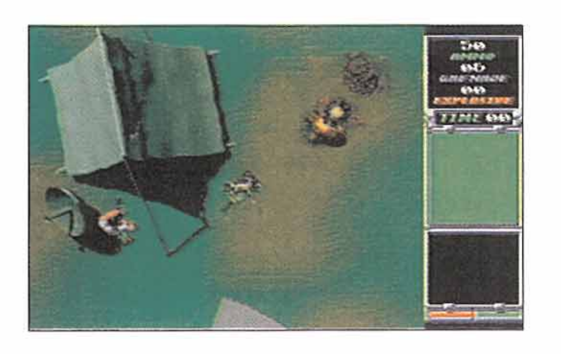
Divertido, atractivo, adictivo..., «Red Zone» quizá no sea la joya más rutilante del firmamento de Mega Drive pero, sin duda, sí se trata de uno de los cartuchos más entretenidos de toda la temporada.

90

F.D.L.







¿Y la diversión?

ZEPHYR

NEW WORLD COMPUTING
Disponible: **PC CD-ROM**
ARCADE

Una idea original, un derroche de opciones, compatibilidad con la más vanguardista tecnología, un planteamiento espectacular... Sobre el papel queda fantástico, ¿verdad? Pero, ¿y los resultados? ¿y la realidad?

Lo que el juego nos propone es pilotar, en una carrera a vida o muerte, un revolucionario vehículo futurista, compitiendo con otros siete pilotos. La temporada de competición consta de ocho torneos, en otros tantos mundos, y los escenarios varían en cada uno de ellos. Hasta aquí, perfecto. La ambientación, además, es fantástica. Los prolegómenos se desarrollan como si una emisora de T.V., emitiera en directo cada carrera, ofreciendo



información del circuito, de las naves, nuestros objetivos, etc. Las voces digitalizadas y la banda sonora son muy notables. Pero llega la hora de la verdad, y todo se desmorona.

Los gráficos son bastante mediocres, la respuesta al teclado joystick o casco virtual –que también existe la opción– es poco menos que penosa, pero lo peor, con mucho, es la velocidad. La sensación de velocidad es nula, los movimientos son lentos y tremendamente bruscos, los pantallazos están a la orden del día..., vamos, algo que hay que ver para aceptar como real. Y es una pena. Es una pena porque el resto del programa tiene una calidad estupenda.

60

F.D.L.



...y además

UNA ACERTADA CONVERSIÓN

SAMURAI SHODOWN

V. COMENTADA: MEGA DRIVE
SEGA/TAKARA

La adaptación a Mega Drive de uno de los arcades emblemáticos de SNK ha resultado todo un acierto. Fondos y sprites bien trabajados, buenos movimientos, velocidad elevada en las animaciones, buena música y, sobre todo, que ofrece una gran jugabilidad.
La variedad de golpes y llaves en todos y cada uno de los enemigos, le convierten en uno de los más completos beat´em up aparecidos en lo que llevamos del recién nacido 95. Se hace ameno y entretenido, y posee un considerable nivel de adicción. Tampoco es que sea la repanocha, no nos interpretéis mal pero, ¡caramba!, resulta muy recomendable.

CIBERNÉTICA BÁSICA

RISE OF THE ROBOTS

V. COMENTADA: SUPER NINTENDO
ACCLAIM/MIRAG

En la teoría, «Rise of the Robots» para consola, en concreto la versión Super Nintendo, debería ser un cartucho casi atómico, y en la práctica resulta un pelín..., digamos flojo.
Los gráficos no están mal, pero no son nada del otro mundo. Las animaciones, ídem de lo mismo. Al menos es relativamente rápido, pero en cuanto a jugabilidad..., es algo decepcionante. Muy fácil de acabar, de respuesta al pad bastante malilla y con unas rutinas de ataque ciertamente pobres, que resultan en el hecho de poder eliminar cualquier enemigo siempre con el mismo golpe, efectuado repetidamente. Un cartucho que, para un rato, es entretenido, pero que a la larga llega a cansar. Nos esperábamos algo más de esta versión.

MALO ○○ REGULAR ○○○ BUENO ○○○○ MUY BUENO ○○○○○ EXCELENTE

Pura conversión

THE BRAINIES





TITUS
Disponible: **S. NINTENDO**
HABILIDAD

Es nuevo, pero no lo es... «The Brainies» se presenta como un juego original, pero bajo cuya superficie se oculta una de tantas conversiones –en este caso para Super Nintendo– de un título ya aparecido en un formato diferente.
Aquellos que disfrutaran de él en formato Amiga, o PC, recordarán un delirante programa en el que unas peludas y diminutas criaturas nos desquiciaban al intentar llevarlas, fase tras fase, a un lugar seguro, con el reloj siempre en contra. En efecto, hablamos de «Tiny Skweeks». Y eso es lo que se oculta en «The Brainies». Una versión de otro juego con un nombre distinto.
Si bien el juego es divertido y muy adictivo, mosquea un pelín eso de que las compañías se dediquen a lanzar adaptaciones como si fueran programas originales pero. Dejando a un lado este hecho, veamos lo que da de sí el cartucho.
«The Brainies» tiene un planteamiento tan simple como, en teoría, su ejecución: colocar unas bolas peludas de colores, vivas para más señas, sobre un lugar determinado situado en un pequeño laberinto. Lo complicado es hacerlo con un tiempo limitado, y teniendo en cuenta que antes de comenzar cada nivel, tenemos que planteárnos, muy claramente, la estrategia a seguir. Este punto es importantísimo, ya que un error, por pequeño que sea, nos puede hacer perder un tiempo precioso y, por ende, una de nuestras escasas continuaciones.
Y «The Brainies» posee un número tan elevado de niveles, que llega a ser vital el mantener estas continuaciones el mayor tiempo posible. En cuanto a gráficos, el cartucho no está mal, aunque sea un aspecto poco relevante para el desarrollo de la acción. En suma, un cartucho muy entretenido que, sin demasiadas complicaciones, hace pasar muy buenos ratos.

85

F.D.L.

Desperdicio de memoria

THE FORTRESS OF DR. RADIAKI

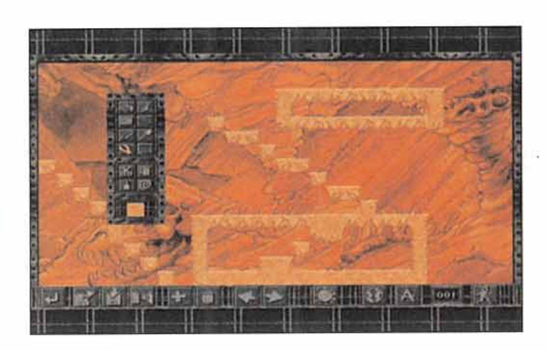
MERIT STUDIOS/MAELSTROM SOFTWRE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
ARCADE

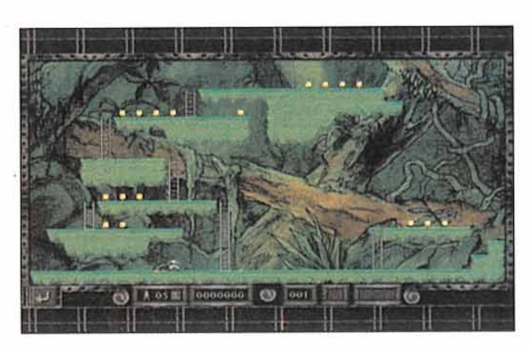
Este juego de Merit prometía mucho antes de su lanzamiento, pues garantizaba gráficos detallados de alta calidad en tres dimensiones renderizados y sonidos cuidados y espectaculares.
Pero todo esto que decimos corresponde a la versión CD y en SVGA; la copia en floppy y con tarjeta VGA deja mucho que desear, estando bastante lejos de los objetivos de su hermano mayor.
Los cerca de veinte megas que el juego ocupa en el disco duro se han gastado en un juego de acción tipo «Doom» pero con unos gráficos considerablemente peores en los que los escenarios son monótonos y aburridos, muy repetitivos y formados en muchas ocasiones por un amasijo de pixels sin ningún tipo de detalle. Los enemigos son



Regreso en plataforma

LODE RUNNER
THE LEGEND RETURNS





SIERRA
Disponible: **PC** (DOS, Windows), **MAC**
V. Comentada: **PC** (Windows)
PLATAFORMAS/ HABILIDAD

Los más antiguos del lugar recordarán un juego de plataformas de Commodore 64, en el que un aventurero recogía tesoros mientras esquivaba a monjes locos que querían acabar con él. Ese juego era «Lode Runner».

Y la historia se repite pues Sierra ha creado una versión actualizada de aquel legendario programa, creado en una época en la que las plataformas eran lo máximo y sobre las cuales alcanzábamos unas cotas de diversión irrepetibles. Ahora podemos comprobar si la época dorada del «Manic Miner» ha pasado o si por el contrario todavía sigue habiendo aficionados a éste tipo de juegos.

«Lode Runner» está compuesto por 150 niveles de dificultad creciente, que representan un desafío a la inteligencia y habilidad del jugador. Para pasar de nivel tendremos que recoger todos los tesoros que hay en él y luego dirigirnos a la salida. Disponemos de un láser ilimitado con el que abriremos agujeros en el suelo para acceder a lugares cerrados o atrapar a los monjes. Además aparecen otros objetos como bombas, trampas, martillos neumáticos o sprays de gas que nos ayudaran en la tarea acabando con los obstáculos.

En esta versión de aquel clásico se sigue manteniendo toda la adicción que siempre han tenido las plataformas. Los gráficos son detallados y pequeños pero no hace falta más.

En definitiva, «Lode Runner» es una buena excusa para pasar el tiempo rompiéndonos la cabeza en los niveles, pues al menos la versión Windows permite hasta cambiar de nivel en cualquier momento del juego. Todo un detalle.



C.S.G.

variados, pero parecen autómatas cuando no están estáticos y su actuación es previsible. Puestos a jugar, los laberintos son sencillamente incomibles, donde los giros aparecen donde menos se esperan y donde es fácil perderse, pues en una misma zona son todos exactamente iguales. Además, el mapa no ayuda para nada, estando realizado con un gusto pésimo y posee apenas detalle. Como descarga podemos decir que permite jugar unas pocas partidas con él, pero que se olvida rápidamente. «The Fortress of Dr. Radiaki» es un juego que hace cinco años hubiera sido un bombazo, pero que ahora se limita a ser, en la versión comentada, un retal de una versión superior y un desperdicio de megas de nuestro precario disco duro.

50

C.S.G.

...y además

MUCHO MÁS QUE SIMPLES MISIONES

DEFENDER OF THE EMPIRE

V. COMENTADA: PC
LUCASARTS



Lawrence Holland y Edward Kilham-Edward Kilham y Lawrence Holland (tanto monta...) han decidido, con gran acierto, dar nuevos bríos a «Tie Fighter» con uno de los discos de datos más completos y satisfactorios que nos hemos podido echar a la cara. Porque como no sólo de nuevas misiones vive el hombre, en «Defender of the Empire» se pueden contemplar nuevas naves y bases espaciales, se incluyen los datos de un piloto con categoría de as, para poder jugar cualquiera de las campañas originales de «Tie Fighter» y, por supuesto, más misiones. Veintidós en total. Si ya os gustó «Tie Fighter», este complemento puede llegar a entusiasmaros.

UN CLÓNICO MÁS

BODY COUNT

V. COMENTADA: PC CD-ROM
CAPSTONE

Otro hijo bastardo de «Doom», y van... Por desgracia no existe casi ninguno que le llegue siquiera a la suela del zapato al mítico arcade de id. Y por desgracia –o por fortuna– «Body Count» es uno más que se puede considerar incluido en el grupo, con todos los honores. Pobre gráficamente, pobre en acción y adicción, decepcionante a nivel sonoro... Vamos, que «Corridor 7», con toda la humildad con que hizo su aparición, es bastante más digno y notable en calidad global. Una pena, porque la idea podía haber dado un buen resultado. Eso sí, rápido es como él solo. Tanto, que llega incluso a marear. En resumidas cuentas, que cada usuario decida por su cuenta y riesgo hacerse con él.

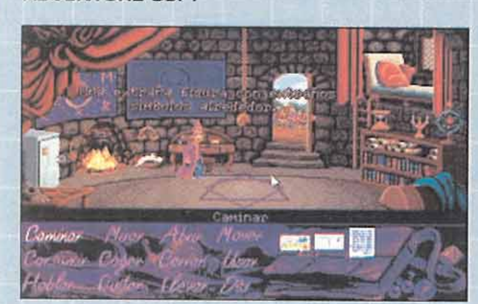


...y además

EL EMBRUJO DE LA VOZ

SIMON THE SORCERER

V. COMENTADA: PC CD ROM
ADVENTURE SOFT



Adventure Soft ya demostró su buen hacer en el tema de las aventuras gráficas con «Simon The Sorcerer». Ahora, la aparición de una "talkie version" en CD-ROM, con la totalidad de los diálogos pasados a voz, redondea la faena de estos creadores. Sin embargo, y pese a que la traducción de los textos al castellano es perfecta, el "pequeño" detalle de dejar las voces en inglés, resta puntos al conjunto. Nada que decir en cuanto a calidad de juego. Pero ya que la mayor justificación del CD son las voces, dejarlas en inglés parece un contrasentido. Curiosidades de la vida.



DECIDIDAMENTE, TRAVESURA

TRICK OR TREAT

DISPONIBLE: PC
ACA SOFT

Una nueva compañía española en el mercado siempre es una grata noticia. Que se inclinen por lanzar una aventura gráfica –con lo difícil que es el género–, es más grato aún. Pero ya que se ponen, que no se queden a medias. Nos explicamos. La calidad del argumento es notable. Obviamente, también se nota que la calidad en la programación no es algo de lo que adolezcan los muchachos de ACA Soft. Ahora, llegado al punto de la calidad gráfica, el coscorrón es impresionante. No es que los decorados o los sprites estén poco trabajados. En absoluto. Lo que ocurre es que su estilo es bastante..., extraño. O se ama, o se odia, pero no deja indiferente. Y en cuanto a jugabilidad, regularcillo. Buenos detalles se alternan con defectos bastante gordos. Una de cal y otra de arena para ACA Soft



Vuelve Blake Stone

PLANET STRIKE





APOGEE
Disponible: **PC**
ARCADE

«Planet Strike» no es más que la continuación de «Blake Stone», el conocido arcade de Apogee que tenía de protagonista a un agente secreto británico que persigue a los criminales que ponen en peligro la paz del mundo. Esta vez su blanco es el Dr. Goldfire, un científico loco que pretende dominar la raza humana con su ejército de criaturas mutantes.

Siguiendo el desarrollo impuesto por «Wolfenstein 3D» hasta llegar al enemigo final tendremos que superar los correspondientes niveles, en cada uno de los cuales habrá que destruir el Security Cube y encontrar el transportador hacia el siguiente nivel. La recogida de items que aumentarán nuestra puntuación, recuperarán nuestra vida o mejorarán nuestro armamento va a ser una constante, así como la búsqueda de llaves y la aniquilación de los asquerosos enemigos que encontremos.

Y como también ocurría en los otros juegos mencionados las escenas de violencia gráfica siguen estando presentes, reflejadas en la forma que tienen de morir los enemigos en medio de una explosión de sangre.

Apogee es una empresa que basa la promoción de sus productos en el shareware, ofreciendo los primeros niveles de forma gratuita o a un precio módico.

Sus juegos están en constante evolución y han alcanzado unas cotas de calidad bastante elevadas en relación con su precio. Al ser una continuación de «Blake Stone» respeta todas las características de aquel gozando también de su enorme jugabilidad. Gráficos atractivos y simples pero cuidados, un buen movimiento, sonido y efectos múltiples y la posibilidad de elegir niveles de dificultad son las claves de su éxito; que unidos a que quizás la primera misión se pueda adquirir como shareware, contribuyen a crear un juego asequible y entretenido.

79

C.S.G.

Mucho ruido y pocas nueces

VIRTUOSO

ELITE
Disponible: **PC, PC CD-ROM**
V. Comentada: **CD-ROM**
ARCADE

Nada más arrancar «Virtuoso» nos vemos sorprendidos por una descarga de rock duro de calidad CD muy potente. Esta música es formidable, de un grupo ingles poco conocido que se hacen llamar Thai Dyed Suicide, pero ahí acaban las maravillas del juego.

El programa en cuestión es un arcade multinivel y multiescenario en el que podremos escoger entre tres misiones distintas: Mars, Marine y Haunted House, compuestas por ocho niveles cada una. Controlamos a una supuesta estrella del rock que ha de afrontar los peligros de la Realidad Virtual(¿?)..., en tres mundos distintos para evadirse del acoso de sus fans.

Este terrorífico argumento esconde un arcade de matar y evitar ser muerto en el que el único objetivo es buscar un objeto para pasar de nivel mientras acabamos con los ene-

Topo ataca de nuevo

LUIGI EN CIRCUSLAND





TOPO SOFT
Disponible: **PC**
PLATAFORMAS

«Luigi en Circusland» viene a representar un "rizar el rizo" de lo que los chicos de Topo nos mostraron en el primer juego mencionado aunque, siendo sinceros, nos esperábamos un poco más, hablando de manera global, en lo que se refería a su nuevo programa.

"Luigi 2" sitúa al héroe de boina y zapatilla en un circo afectado de una ola de locura, con unos payasos convertidos en psicópatas, multitud de trampas, y un camino largo y complicado por delante.

Lo primero que llama la atención en "Luigi 2" es la mejora en las animaciones, con muchas más acciones disponibles por parte del personaje central, más variedad en los enemigos, y fondos y gráficos más trabajados. La banda sonora, incluyendo efectos de voces, no está nada mal. Pero, de todos modos, hay algo en "Luigi 2" que no acaba de convencer plenamente. Y no es otra cosa que no resulta tan jugable como uno querría.

La dificultad es muy elevada, ya desde el primer momento, y los controles no resultan tan precisos como sería deseable. Acabarse un solo nivel puede ser una tarea bastante complicada, y los ocho no digamos. Para más inri, si morimos una vez, la mayoría de enemigos que hubiéramos eliminado vuelve a aparecer.

Sin embargo, hay que decir que se nota el trabajo invertido en el juego, con una producción técnica bastante digna y una documentación bastante completa para tratarse de un arcade de plataformas, acostumbrados como estamos a que en estos casos las compañías nos dejen casi abandonados a nuestra suerte.

En definitiva, un juego que no está nada mal, pero que podría haber sido muchísimo mejor. A ver si en la siguiente, Topo demuestra realmente todo de lo que son capaces.

70

F.D.L.



migos. Cuanto menos parece entretenido. Pero se queda en entretenido, porque la realización deja mucho que desear. Se ha intentado recrear un mundo virtual 3D y lo único que se consigue es un desarrollo lineal en los pasillos y laberintos, y un vagar descontrolado por los espacios abiertos donde los enemigos se confunden unos con otros y aparecen de manera descontrolada. El scroll es brusco y nada realista y los escenarios simples aunque bastante cambiantes. El juego se reduce a ir matando todo lo que aparece aunque lo tengamos encima y no nos de tiempo a ver lo que es o aparezca de la nada por arte de magia.

Da para un entretenimiento rápido sin muchas pretensiones ni esperar nuevas sensaciones, aunque la música esta muy bien realizada siendo, aunque sea una pena decirlo, lo mejor del juego.

60

C.S.G.

...y además

ANATOMÍA EN CD

LA AVENTURA DEL CUERPO HUMANO EN 3D

V. COMENTADA: PC CD-ROM
ANAYA MULTIMEDIA



Tras el lanzamiento de «La Aventura de los Dinosaurios», Anaya Multimedia continúa su labor divulgativo-educativa con la serie original de «Knowledge Adventure». Ahora, le ha tocado el turno al cuerpo humano en un programa que, como aquel, engloba datos, juegos, animaciones y, como sorpresa, la posibilidad de contemplar las imágenes en 3D, para lo que se incluye en el conjunto unas gafas estereoscópicas.

Un buen producto, bien realizado, lo bastante atractivo para toda la familia y para cualquier curioso en general, que desee averiguar algo nuevo sobre nuestro propio cuerpo. Esperemos que la serie no se pare aquí.

✪✪✪✪

DIRK LLEGA AL MAC

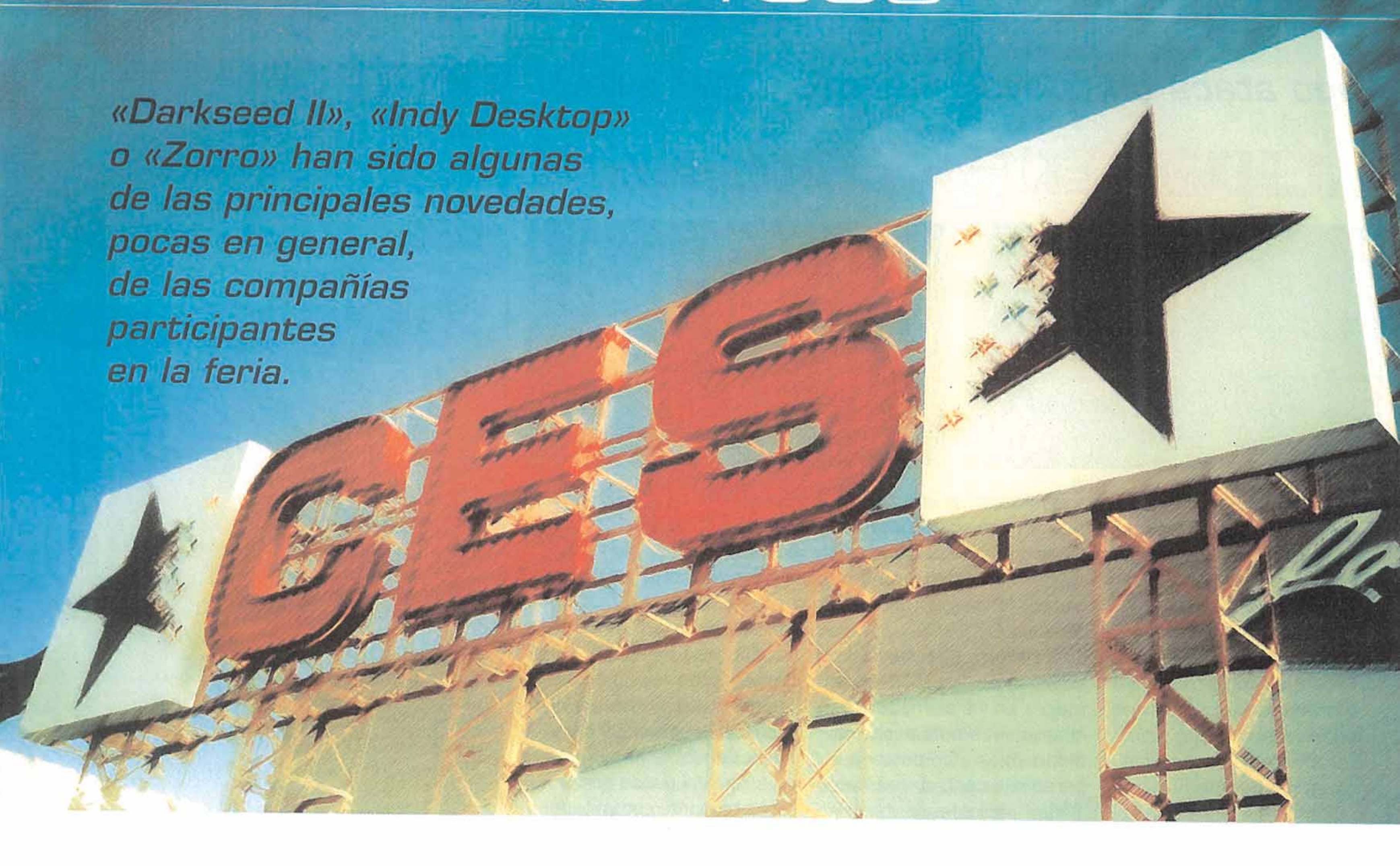
DRAGON´S LAIR

V. COMENTADA: MACINTOSH CD-ROM
ARCADE

Tras el paso por PC y Mega CD, «Dragon´s Lair», la versión de la recreativa, llega a formato Macintosh, nuevamente de la mano de Ready Soft. Sin embargo, mucho nos tememos que, pese a que los requisitos mínimos son bastante aceptables -4 MB RAM, lector de 150 K/s, 256 colores-, no reflejan demasiado bien la realidad, siendo recomendable un CD de doble velocidad y 8 megas de RAM. Por lo demás, tanto estructura, como jugabilidad o adicción son aspectos que resaltan en el conjunto, de una calidad notable. Pero, en la práctica, el no poseer la más mínima diferencia con el juego aparecido en formato PC CD ROM, puede ser un arma de doble filo.



LAS VEGAS 1995



«Darkseed II», «Indy Desktop» o «Zorro» han sido algunas de las principales novedades, pocas en general, de las compañías participantes en la feria.

LA FERIA DE LA TRANSICIÓN

LA CIUDAD DEL JUEGO VOLVIÓ A REUNIR AL MUNDO DE LA ELECTRÓNICA DE CONSUMO EN LA EDICIÓN DE INVIERNO DEL C.E.S. MAS ENERO RESULTÓ UN MES FRÍO, EN MÁS DE UN ASPECTO. LA TRADICIONAL MUESTRA DE NOVEDADES SIN FIN SE CAMBIÓ POR MODERACIÓN, CON UNAS COMPAÑÍAS CUYOS PRODUCTOS NO HABÍAN VARIADO EXCESIVAMENTE DESDE EL ÚLTIMO E.C.T.S., CELEBRADO EN LONDRES, EL MES DE SEPTIEMBRE. BASTANTE EXPECTACIÓN EN TORNO A PROGRAMAS QUE SE VIENEN ANUNCIANDO HACE TIEMPO, PERO QUE NO ACABAN DE VER LA LUZ, Y UN AUSTERO OPTIMISMO RESPECTO A LAS INNOVACIONES EN HARDWARE, MARCARON LA TÓNICA DE ESTA FERIA. UNA EDICIÓN QUE SE PODRÍA CALIFICAR DE TRANSICIÓN, PERO CON EL SUFICIENTE INTERÉS COMO PARA VISLUMBRAR LOS PASOS QUE GUIARÁN AL MUNDO DEL SOFT Y DEL HARD DE ENTRETENIMIENTO, EN UN FUTURO INMEDIATO. ESTO ES LO QUE VIMOS, Y ASÍ OS LO CONTAMOS.

ACCLAIM
El vuelo del murciélago

En el apartado deportivo comenzamos con «NBA Jam: Tournament Edition» que promete ser mejor que su predecesor, y además va a salir para todos los formatos de consolas de 16 bits, para 32X y PC CD-ROM. Después damos paso a nombres famosos con «Judge Dredd», el justiciero de DC Comics que protagoniza una aventura futurista repleta de efectos especiales también para CD y consolas. Y continuando con personajes populares, «Stargate» y «True Lies» explotarán toda la acción de las películas en nuestra consola en un arcade frenético. Pero todavía nos queda «Warlock» un arcade de desarrollo lineal con mucha poderosa magia y peores enemigos también de naturaleza mágica; y «Revolution X», una conversión de la coin-op de New Order Nation con gráficos en 3D e imágenes digitalizadas en un arcade con banda sonora de Aerosmith. Y para terminar, seguimos a la espera de poder ver «Batman Forever», un videojuego realizado a base de gráficos digitalizados con todo el ambiente que rodea al murciélago. Como todo lo anterior estará disponible en PC CD-ROM y consolas de 16 bits.

ACTIVISION
Variedad y vuelta al pasado

Exceptuando algunos cartuchos como «Radical Rex», Activision centraba su oferta en el plano multimedia, con títulos como «The Mask. The Origin», un cómic interactivo para Windows y Mac; «MechWarrior 2: The Clans», «PlanetFall: Floyd´s Next Thing» o «The Great Game». Sin embargo, dos títulos llamaban poderosamente la atención en Activision. Por un lado, dos packs consistentes en una compilación de títulos de la vieja Atari 2600, que se ofrecen con un emulador de la misma. Después, encontrábamos la continuación de una serie ambientada en el universo mágico de Zork. «Zork: Nemesis» sigue una línea similar a su más reciente antecesor, «Return to Zork». Finalmente se podía contemplar los primeros esbozos de la adaptación a PC (Windows/CD ROM), de uno de sus más recientes éxitos en el mercado de consolas. «Pitfall: The Mayan Adventure».

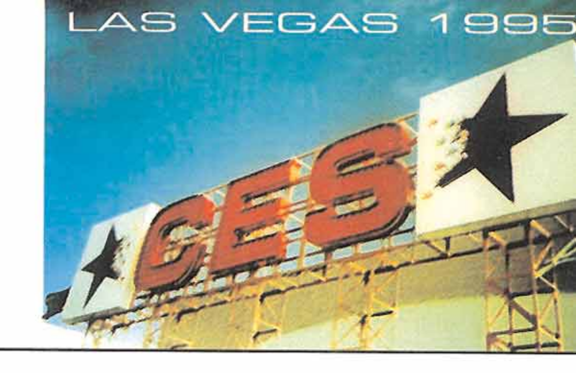
CAPSTONE
De capa y espada

Esta firma presentó su nueva producción en la que tiene puestas muchas esperanzas y que lleva de nombre «Zo-



Como siempre, la feria americana tenía de todo y para todos. Así pudimos ver cómo funcionaba una red de juegos internacional; la espectacularidad de Virtua Boy; el realismo de las técnicas VActor y Animatrónica; y un interesante intérprete informático de movimientos labiales. En definitiva, todo un espectáculo.

Pero ahí no queda todo. El stand de Virgin contaba con novedades realmente revolucionarias; Sega con su Canal tampoco se quedaba atrás; pero la verdadera sensación de la feria de Las Vegas fueron los elementos virtuales, es decir, las gafas e incluso las guitarras. Cada vez es más fácil acceder a esos mundos.



La mayoría de compañías ya anuncian en sus planes para este año el lanzamiento y desarrollo de multitud de programas para máquinas como 3DO, Saturn o PlayStation.

rro». Aparecerá en los próximos meses para PC CD-ROM, y es un arcade de acción que llevará a la pantalla de nuestro ordenador las aventuras del Zorro tratadas con gráficos en 3D y buenas animaciones. Además de esta aventura de capa y espada también se mostraron nuevos proyectos para este año: «Crystal Skull», una aventura escrita por Rob McGregor; y dos juegos de aventuras en 3D: «Witchaven» y «TekWar».

CYBERDREAMS
Pesadilla permanente



«DARK SEED 2» PC CD-ROM


«I HAVE NO MOUTH...» PC CD-ROM

«DarkSeed II» continúa el hilo de la acción de la primera parte y con el mismo protagonista volviendo a luchar contra los antiguos. Los decorados vuelven a ser de H.R. Giger y están realizados en 3D por afamados realizadores gráficos como Raymond Benson («Ultima VII»). Este juego estará disponible a finales de este año en versiones para Windows, Macintosh y Sony PSX, al igual que «Hunters of Ralk». Gary Gygax, el creador de "Advanced Dungeons & Dragons" es también el "alma mater" de «Hunters of Ralk» que va a ser un JDR de ambientación futurista con combates 3D en tiempo real y perspectiva en primera persona que promete ser una auténtica sensación. Como también lo será «I have no mouth and i must scream» aunque sólo sea por el tiempo que lleva anunciándose, pero parece que por fin a finales del verano verá la luz esta revolucionaria aventura psicológica en 3D; y será para DOS, Mac Y PSX. Y como colofón «H.R. Giger Screen Saver», un salvapantallas que usa de las monstruosas creaciones del atormentado dibujante suizo.

DISNEY INTERACTIVE
Factoría independiente

Separado ya de Virgin, y actuando de forma independiente, la compañía Disney continúa en su línea de software para los más pequeños basado en sus producciones de dibujos animados. «Disney Animated StoryBook, The Lion King» y «Disney´s Activity Center, Aladdin» son productos para Windows y Mac en CD-ROM que estimularán la creatividad de los niños; así como «Lion King Print Studio» y «Mickey and Crew Print Studio» les harán pasar horas entretenidas haciendo dibujos que después pueden imprimir. La oferta se completa con programas que recrean escenas de películas Disney: «Lion King Screen Scenes» y «Mickey and Crew Screen Scenes». Y como próximas novedades se preparan «The Encyclopedia of Disney´s Animated Characters» y «Disney´s Animated StoryBook, Winnie The Pooh and the Honey Tree» que recrean aventuras animadas de personajes de sobra conocidos por todos, y en especial el osito Winnie que será el protagonista del segundo programa de la serie de cuentos animados multimedia y al que se quiere promocionar de manera especial a lo largo del año.

GAMETEK
Después del infierno

«Hell» ya está a punto, pero Gametek no pretende dormirse en los laureles tras esta importante producción. Nuevos títulos, como «Carrier Aces» para Super Nintendo, o «Totally Brutal» para 32X, daban paso al PC y el CD-ROM con juegos como «Baldies» o «Bureau 13». El primero de estos es un divertido programa en una línea muy parecida a la de los archifamosos «Lemmings», con un toque de «Populous». Por su parte, «Bureau 13» nos recuerda en ciertos aspectos, como el diseño gráfico, al mismo «Hell». Una aventura con pinceladas de RPG, que promete fuertes emociones.

HUDSON SOFT
En forma

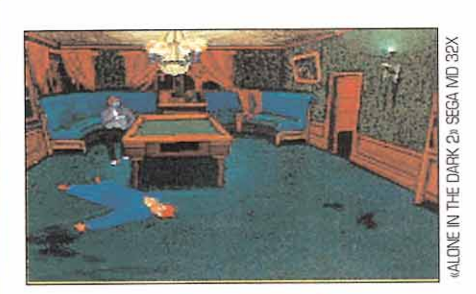
Super Nintendo y Sega CD son los puntos de mira de los nuevos lanzamientos de Hudson puesto que son exclusivamente para estas máquinas. «The Sporting News Baseball» nos permitirá participar en las ligas americanas de este deporte. En «Panic Bomber» continúan las aventuras de «Bomberman» en nuevos escenarios repartidos por todo el mundo en un juego estilo «Tetris» para uno o dos jugadores. «Hagane» va a ser un arcade de lucha en un cartucho de 16 megas con buena música y excelente jugabilidad. Al igual que los tres anteriores, «SWAT Kats» sólo saldrá para SNES, y será también un arcade en el que controlaremos a dos personajes de dibujos animados de Hanna-Barbera que representan a unos gatos luchadores.

En cuanto a Sega CD son dos los nuevos lanzamientos de Hudson: «Space Adventure Cobra 2» es el primer título de esta compañía en ese formato, y es un juego de rol con toques de aventura basado en un cómic japonés. El otro título es «Hudson Soft´s Soccer», un simulador de fútbol para cuatro jugadores en el que participan 24 selecciones nacionales.

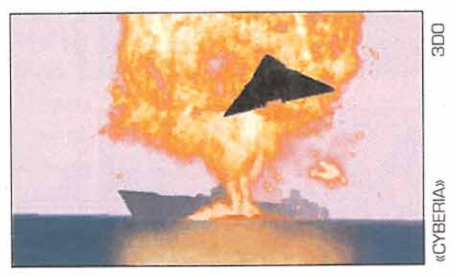
INTERPLAY
A vueltas con el cine

Interplay sigue sin bajar la guardia. Su más inmediato y ambicioso proyecto es la adaptación a videojuego de la última pelicula de Steven Spielberg, «Casper». Se basa en una serie de cómics y dibujos animados protagonizados por un pequeño fantasma, que siempre anda metién-

Una de las estrellas en Las Vegas fue, sin duda, el Virtual Boy de Nintendo. El primer sistema de R.V., doméstico y portátil congregó una multitud a su alrededor.



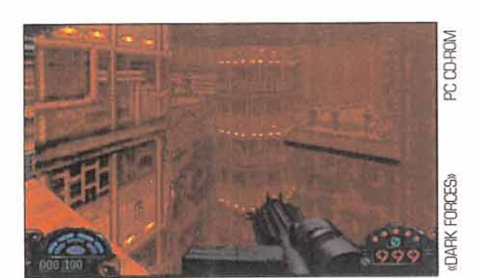
«ALONE IN THE DARK 2» SEGA MD 32X



«CYBERIA» 3DO

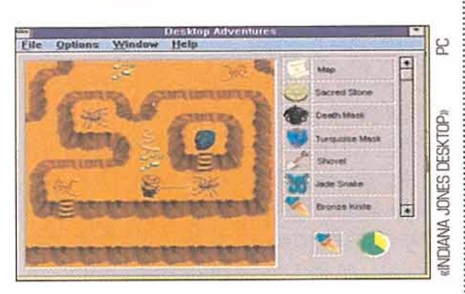
dose en líos. «Casper» aparecerá, en principio, únicamente para Sega MD 32X, a finales de año.
También en este formato, se prevé el lanzamiento de versiones de títulos tan importantes como el mismísimo «Alone in the Dark». Y ya que hablamos de versiones, no podemos olvidarnos de la de 3DO de «Cyberia». Y, como siempre, se promete la inminente aparición del deseado «Stonekeep», al que se están introduciendo modificaciones para mejorar la vanguardista tecnología que posee.

LUCASARTS
Casi a punto



«DARK FORCES» PC CD-ROM

Nos gustaría comenzar diciendo que «The Dig» está ya acabado, pero no es así, todavía no hay fecha final de terminación de ésta esperada aventura espacial que ha sido diseñada junto con Steven Spielberg. Lo que sí está acabado y en breve en todos los ordenadores son el fabuloso «Dark Forces» y el divertidísimo «Full Throttle» que centraron buena parte de los esfuerzos promocionistas de LucasArts en el C.E.S. Como también se anunció de manera especial un programa que dará lugar a un nuevo tipo de juegos interactivos: «Indiana Jones and his Desktop Adventures» protagonizado por el doctor Jones y para Windows. El primer título de las "Desktop Adventures" es un potente generador de millones de pequeños juegos todos distintos en los que Indiana tendrá que vérselas con desafíos distintos en cada partida. Este diseñador de mini-juegos está pensado para los amantes de las aventuras pero que disponen de poco tiempo para jugar, ya que las aventuras generadas son muy cortas y variadas para garantizar que no haya dos iguales mediante la aleatoriedad...



«INDIANA JONES DESKTOP» PC

NAMCO
Multi-Pac

El veintiuno de junio Namco lanzará en EE.UU., «WeaponLord», un arcade de lucha con armas para uno o dos jugadores y con gráficos y movimientos impresionantes.
Será un cartucho de 24 megas para SNES y Mega Drive en el que los luchadores tendrán hasta diez movimientos especiales distintos para cada uno. Además, y sabiendo que el popular Pac-Man es la mascota de Namco, no es de extrañar que hayan desarrollado varios juegos con Pac de protagonista. «Pac-Attack», «Pac-Man 2» y «Pac-In-Time» son los títulos, de los cuales el último es la gran novedad que tiene que aparecer en los próximos meses para las máquinas de 16 bits de Sega y Nintendo.

NINTENDO
El terreno de los grandes

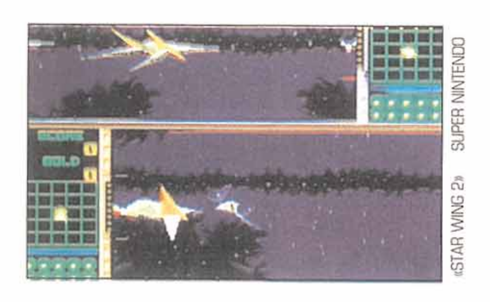


«FX FIGHTER» SUPER NINTENDO

Nintendo presentó por vez primera ante el público su «Virtual Boy», un sistema personal y portátil de Realidad Virtual, basado en LEDs de alta resolución y que aparecerá muy pronto en el mercado.
Sin embargo, una compañía como Nintendo no precisa comentario alguno sobre la amplia variedad de temas que abarca. Como la próxima celebración de forums en autopistas de información como CompuServe, Prodigy o America OnLine.
Entrando en el apartado del hardware, lo más curioso que Nintendo presentó en la ciudad del juego fueron los nuevos modelos de Game Boy que dejaron sorprendido al público ante la amplia variedad de colores que presentaban las nuevas carcasas de uno de los productos más carismáticos de la compañía japonesa.
En el apartado software, el gato al agua se lo llevaron las nuevas producciones para Super Nintendo y, muy especialmente, las producciones basadas en el chip FX, como «StarWing 2» o «FX Fighter». Este es un juego de lucha con gráficos poligonales, desarrollado en conjunto por GTE Interactive –Argonaut– y Nintendo, que promete ser toda una sensación.



La inmensidad de la feria americana hacía casi imposible un seguimiento en profundidad de todos los stands y de muchos de los juegos que en ellos se mostraban.


«STAR WING 2» SUPER NINTENDO

Y hablando de Super Nintendo, nada mejor para cerrar este breve repaso a los productos de la compañía, como el anuncio del acuerdo con Catapult Entertainment, para el lanzamiento de XBAND, el único video juego con opción multijugador vía modem y red, para la dieciséis bits de Nintendo. Distribuido por T-HQ, aparecerá en el mercado internacional en la primavera del 95. Todo un descubrimiento para Super Nintendo.

NOVALOGIC
Listos par luchar

Esta compañía anuncia el próximo lanzamiento de «Wolfpack» para Macintosh y «Comanche: Maximum Overkill» para SNES. «Wolfpack» es un simulador de submarino de la Segunda Guerra Mundial y la primera producción de Novalogic, constituido ahora como su primer juego para Macintosh que aparecerá en versiones de floppy y CD-ROM con mejores gráficos y animaciones que la anterior versión de PC.
Respecto al simulador de helicóptero «Comanche», se prepara la versión para Super Nintendo, que promete ser más espectacular que la de PC gracias al uso de la tecnología Voxel combinada con el coprocesador gráfico Super FX de Nintendo. El cartucho de SNES estará terminado probablemente para después del verano, pero de lo que no hay ninguna noticia es del gran proyecto «Hard Wired», una especie de simulador de tanque del futuro en la línea «Armoured Fist» pero mucho más avanzado y espectacular, que no sabemos si ha sido abandonado o pretenden sacarlo en el futuro.

OCEAN
La odisea continúa

Ocean continúa su particular odisea con «Iron Angel», el simulador en el que está trabajando desde hace más de un año, en estrecha colaboración con D.I.D. Y mientras se esperan nuevas noticias sobre el tema, la compañía aprovechaba la ocasión para anunciar el lanzamiento –parece que ahora sí va en serio– de la adaptación de «The Flintstones», de la pantalla grande a la Super Nintendo.
Además, Ocean insuflaba nueva vida a «Inferno», con una edición muy especial, y limitada, pensada exclusivamente para coleccionistas. «Inferno, the Collector´s Edition» podía contemplarse con una lujosa producción en caja de metal, litografiada con imágenes del juego, incluyéndose un poster, una camiseta, y como detalle final una completa revisión al "making of" del juego, en el que mostraba las similitudes entre la producción de un programa en CD, y una película.

PHILIPS MEDIA
Tanto monta

Philips Media y el CD-i, el CD-i y Philips Media. La compañía responsable de inventos como el Compact Disc, mostraba, bajo su sello Philips Media, un aluvión de novedades en multitud de campos como películas, música, programas educativos, etc. Y el apartado de los juegos no podía ser menos.
En principio, Philips planea lanzar para el 95 títulos tan destacables como «Flashback», «Lemmings», «Creature Shock» o «Thunder in Paradise». Sin embargo, entre todos ellos sobresalían dos o tres especialmente sobresalientes. «Chaos Control» de Infogrames –que también será lanzado en PC CD ROM–, era uno de ellos. Tampoco podemos olvidarnos de «Lost Eden» o «Dead End», ambos de Cryo, ni del espectacular «Rise of the Robots».
Otra noticia interesante en el stand de Philips se encontraba en el acuerdo al que se había llegado con Full Moon Entertainment, para la producción de «Puppet Wars», lo que se ha dado en llamar el primer juego cinematográfico para CD-i.

SCI
Grandes novedades para el 95


«GENDER WARS» PC CD-ROM


«GENDER WARS» PC CD-ROM

Sales Curve Interactive anunciaba el lanzamiento de todos sus títulos para la práctica totalidad de formatos basados en CD: PC, Mac, PlayStation, Saturn y 3DO.
El primero de estos titulos es la tercera entrega de «The Lawnmower Man». «The Lawnmower Man 2: Jobe´s War», se está produciendo al mismo tiempo que la película, cuyo estreno se prevé para finales de este año. Su característica más destacable, era la opción de juego vía modem o red, para un máximo de cuatro usuarios. El segundo de los juegos que SCI tiene en cartel, es «Kingdom O´Magic», un juego al que podríamos calificar de RPG, dotado de un ácido y desternillante sentido del humor. Una acción no lineal y cuatro caracteres para conseguir tres metas diferentes.
El siguiente título que encontrábamos era «Hard Corps», un programa de acción, también con opciones de modem y red, en el que unos monstruos cibernéticos serán nuestros rivales en una lucha sin cuartel. Por fin llegamos a «Gender Wars», una fantasía apocalíptica de futuro, en la que hombres y mujeres se encuentran enfrentados en una guerra desde hace siglos.

Desgraciadamente, salvo excepciones, la escasez de novedades fue una constante en casi todas las compañías que se dieron cita en el C.E.S., con la salvedad de aquellos juegos que, por fin, se están finalizando tras mucho tiempo en desarrollo.

SEGA
Desbordante

Mientras se desarrollan la Saturn y la Neptune se presentó la Genesis 32X System, la Genesis CDX, y multitud de accesorios y pads para su gama de consolas. Dentro de su serie TruVideo que está formada por juegos realizados a partir de imágenes de vídeo real, se vieron títulos como «Fahrenheit», «Wirehead», «Surgical Strike» o «Midnight Raiders» tanto para Sega CD como para Mega Drive 32X-CD. Otros programas destacados para Sega CD serán «SoccerWorld» y «Eternal Champions Challenge from the Darkside» que se anuncia como el programa de lucha definitivo. Por otra parte «Metal Head» es un espectacular juego 3D de robots que tiene gráficos poligonales muy realistas y que saldrá para 32X; para la que otros juegos son: «Tempo», «Chaotix», «Motherbase» o «Stellar Assault», un arcade de naves de gran calidad. Y para Mega Drive comentar la aparición de «Beyond Oasis», un arcade ambientado en Oriente; «X-MEN 2:Clone Wars»; «The Adventures of Batman & Robin»; y las continuaciones de dos JDR: «Shining Force II» y «Phantasy Star IV».

TIME WARNER
Siempre presente

Comenzando por PC CD-ROM destacaban, entre todos los proyectos mostrados, dos títulos: «Conqueror», una mezcla de estrategia y rol, ambientado en la Inglaterra medieval, y «Fast Attack», un simulador de submarinos, cuya acción se sitúa en el Golfo Pérsico.
En el apartado de consolas, destacaban sobremanera «Primal Rage», adaptación de la recreativa del mismo nombre, que aparecerá para Mega Drive y Super Nintendo, y más adelante, a finales de año, para 3DO e incluso PC CD-ROM.

TITUS
Juegos inteligentes

La compañía del zorro no presentaba demasiadas novedades, excepto en lo referente a versiones para consola de juegos ya aparecidos en otros formatos.Versiones también, pero en CD-ROM, de juegos como «Lamborghini», o packs como «The Fox Collection», eran tan sólo el prolegómeno de nuevos CDs como «Strip Poker Pro» o, el más destacado de todos sus productos, «Virtua Chess».
«Virtua Chess» es un programa que hará las delicias de todos los aficionados al ajedrez, ya que posee una extraordinaria calidad a nivel técnico y un envidiable grado de maestría a nivel de juego, según aseguran los chicos de Titus. Habrá que probarlo cuando haga su aparición.

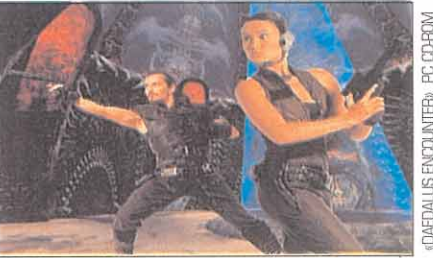
UBI SOFT
Selección bien escogida

Abarcando distintos géneros, la selección de títulos que nos tenían preparadas comenzaba con «Rayman», un divertido arcade de plataformas, para Jaguar y 32 X, del que ya pudimos contemplar algo en la última edición del ECTS. El siguiente programa era «Kiyeko y los Ladrones de la Noche», un cuento interactivo en el que ha participado Gloria Fuertes, poetisa y cuentista, conocida por grandes y pequeños, que invita a estos a descubrir la cultura de la Amazonia, al tiempo que a aprender idiomas.
Por último, una aplicación multimedia para mejorar la técnica de guitarra –«Guitar Player. Rock & Blues»– y un emocionante juego deportivo, con el fútbol como protagonista: «Red Hot Soccer» –título provisional, conocido también como «Action Soccer»–, que cuenta con múltiples opciones de juego, comentarios con voces digitalizadas, perspectivas 2 y 3D, todo tipo de condiciones climáticas, etc.

VIRGIN INTERACTIVE
La espera llega a su fin

Muy larga está siendo la espera de títulos tan deseados como «The 11th Hour» que, por fin, parece que será lanzado este año, de manera definitiva. Idéntica situación es la que mantiene «Lost Eden», de Cryo y «Lands of Lore II», de Westwood, aunque éste último pudo ser contemplado, al menos una interesante demo, y resultaba absolutamente impresionante.
Pero las novedades también eran algo de lo que Virgin podía presumir. Novedades como «Command & Conquer», una tercera parte –no oficial– de «Dune». Variando argumento, situaciones y personajes, el juego ofrece estrategia para dar y tomar, con unos estupendos gráficos 3D e inclusión de escenas en Full Motion Video, es probable que aparezca antes del verano.


«LANDS OF LORE 2» PC CD-ROM


«DAEDALUS ENCOUNTER» PC CD-ROM

Junto a los mencionados, podía verse «Daedalus Encounter», una aventura de ciencia ficción que nos traslada al siglo XXII, desarrollada por Mechadeus, y protagonizada por actores reales, entre los que cabe destacar a Tia Carrere («Wayne's World», «Mentiras Arriesgadas»).
Además, Virgin contaba en su stand con productos licenciados de compañías como Looking Glass Technologies, con su «Flight Unlimited» y «Terra Nova: Strike Force Centauri». El primero es un excepcional simulador de vuelo, y el segundo un simulador de combate, desarrollado con nuevas técnicas de programación como el Terrascaping, para la generación de escenarios con mapeado de texturas.

Equipo Micromanía

OVERLORD



El día más largo

Sin duda, todos sabemos lo que ocurrió el día 6 de junio de 1944. Algunos incluso lo recuerdan por haberlo leído en los periódicos de la época. Para los de memoria más frágil os diremos que ese fue el día del desembarco aliado en Normandía, el día en que la Segunda Guerra Mundial empezó a terminar. Este año se ha celebrado el 50 aniversario del desembarco de Normandía y los países involucrados –los ganadores naturalmente– lo han conmemorado con todo tipo de festejos y celebraciones. Mucho se han alabado las hazañas de unos hombres –ingleses, americanos y canadienses en su mayoría– que desembarcaron en las costas francesas y expulsaron a los alemanes haciéndoles retroceder hasta su país, para luego vencerles y provocar su rendición.

Sin embargo para que todos esos hombres lograran su objetivo y pudieran tomar las playas de Normandía alguien tenía que garantizarles que las defensas alemanas serían poco menos que inexistentes y que la temida Luftwaffe no se encontraría presente ese día.

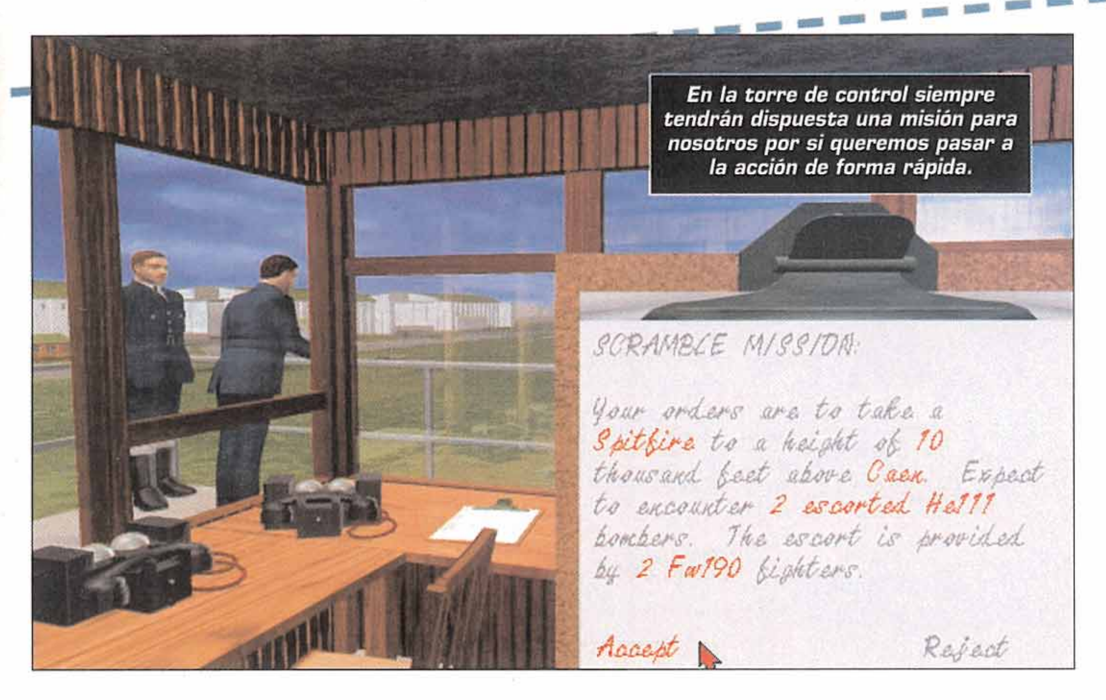
No fue una tarea fácil ni mucho menos. Pero se consiguió. Durante varias semanas los hombres de la Fuerza Expedicionaria Aliada y de los de la R.A.F., realizaron misiones de ataque sin cesar para

desgastar las defensas costeras alemanas, interceptar sus convoys de suministro, eliminar sus baterías costeras y sus radares, machacar sus aeródromos militares y destruir sus estaciones de ferrocarril. Todo ello con el objeto de eliminar al máximo posible cualquier capacidad de contraataque alemán el día "D" cuando sus hombres estuvieran desembarcando, momento en el que eran más vulnerables y podría haber ocurrido una masacre.
Esta operación de desgaste sistemático del ejército alemán fue llamada "Operación Overlord" y fue un éxito rotundo aunque casi nadie se acuerde de ella. Sin Overlord el desembarco de Normandía nunca hubiera tenido lugar y la historia no sería tal y como la conocemos hoy en día. Posiblemente sería peor...


En nuestro dormitorio descansaremos hasta el día siguiente y podremos anotar en nuestro diario nuestros éxitos y fracasos así como aprender trucos nuevos para el siguiente combate.

EL JUEGO

Rowan Software de la mano de Virgin no trae hasta nuestros PCs el simulador de combate aéreo «Overlord» que, como es evidente adivinar, nos permitirá reproducir los hechos y hazañas de los aviadores que participaron en la campaña "Operación Overlord" durante la Segunda Guerra Mundial.
El juego en sí es uno de los simuladores de vuelo más completos y llamativos de cuantos hemos probado hasta la fecha y está encuadrado totalmente dentro de la categoría de los simuladores de calidad al estilo de «1942 Pacific Airwar» o «F-14 Fleet Defender» ambos de la todopoderosa Microprose a quien Rowan Software ha plantado cara en su propio terreno y si bien podríamos decir que no la ha vencido totalmente, sí os podemos asegurar que el título de "la empresa de software que mejores simuladores de vuelo hace" ya no pertenece sólo a Microprose.
«Overlord» cuenta con todas las tecnologías informáticas de moda, algo que ya no es sólo habitual sino obligado en los buenos programas de combate aéreo. Terrenos hiperdetallados, sombreado de objetos, texturas gráficas realistas y un sinfín de detalles gráficos se deslizan ante nuestros asombrados ojos con suavidad y soltura.
Pero además Rowan nos permite seleccionar el modo de pantalla SuperVGA con el que todo lo anterior se multiplica por mil en calidad y espectacularidad, eso sí, a cambio de mucha capacidad de proceso. De hecho el ordenador en el que hicimos la prueba a fondo del programa es un 486 DX 33 con 8 Mb de RAM y tarjeta gráfica SVGA de 1Mb y se quedó desalentadoramente corto de prestaciones en el modo de máxima resolución gráfica –muchachos sinceramente creemos que ha llegado el momento de empezar a pensar en un Pentium...
Como simulador de vuelo cuenta con todo lo necesario para ser un éxito. Misiones intensas y de dureza progresiva, varios y buenos aviones que pilotar, un escenario "real" para combatir y mucha fidelidad a los hechos históricos. Así como complementos de calidad como un magnífico grabador de misiones y la más amplia variedad de vistas externas que hayamos conocido hasta la fecha.



En la torre de control siempre tendrán dispuesta una misión para nosotros por si queremos pasar a la acción de forma rápida.

LA MISIÓN

«Overlord» es uno juego con principio y final al estilo de «Pacific Strike» de Origin. Esto quiere decir que el juego empieza en un punto determinado de la historia real de la Segunda Guerra Mundial y el objetivo es realizar una serie de misiones de diversa índole hasta obtener unos determinados resultados antes de la fecha del desembarco de Normandía. Si lo hacemos bien –o mal– al llegar determinada fecha –en concreto el día 5 de junio de 1944– el juego se acaba y habremos ganado o perdido.
Esto puede hacernos pensar que una vez acabado se acabó la gracia del juego y hay

que pensar en archivarlo. Pero no es así, porque cada vez que empecemos de nuevo otra partida, las condiciones habrán cambiado y podremos realizar la larga serie de misiones de combate de cada juego de forma totalmente nueva y distinta hasta volver a terminar. No os preocupéis, «Overlord» os garantiza varios meses de satisfacción sin haber llegado nunca a terminar de experimentar todas sus posibilidades.


La cantina es el lugar donde estarán anotadas nuestras puntuaciones para que podamos presumir con nuestros compañeros mientras descansamos un poco...

LAS TRES VIDAS DEL GATO

En el juego empezaremos como un piloto recién alistado, que es destinado al aeródromo de Tangemere en Inglaterra para formar parte de la fuerza aérea protagonista de la campaña Overlord. Primero elegiremos el avión que querremos pilotar, aunque el juego nos permitirá cambiar de escuadrón cuando queramos por si nos apetece volar otro aparato distinto. Dentro del campo de aviación podremos movernos por sus distintas dependencias donde realizaremos diferentes funciones. Así pues, en la torre de control siempre habrá una misión disponible para volarla de inmediato y obtener algunos puntos rápidos si la queremos aceptar, o bien podremos dirigirnos al cuarto de comandancia para recibir órdenes nuevas respecto a la campaña Overlord en concreto. También podremos descansar en la cantina y comprobar nuestras puntuaciones y finalmente iremos a nuestra habitación a dormir, para pasar al día siguiente apuntando antes en nuestro diario los hechos y combates más relevantes del día que acabamos de terminar.
Si en cualquier punto de las diferentes misiones tenemos la mala suerte de que nos maten –todo puede ocurrir y los enemigos cada vez afinarán más su puntería–, nos encontraremos con la sorpresa de que nos "reencarnamos" en otro nuevo recluta que ocupará la habitación en la que vivíamos y que continuará la partida en el punto en el que la dejamos y así otra vez podremos volver a la carga. Este curioso fenómeno ocurrirá una vez más si es necesario, y si por desgracia nos cargamos también a nuestro tercer hombre, la partida acabará irremisiblemente y tendremos que volver a empezar una nueva.

C Ó M O S A C A R M A Y O R P R



SPITFIRE MK.IX LA BAILARINA

El Supermarine Spitfire MK.IX, fue la novena versión del más famoso caza inglés de la época. Sin duda alguna un avión que ha entrado por derecho propio en los anales de la historia militar y que posa orgulloso en infinidad de museos gracias a su fama de ágil, rápido y versátil. Desde los inicios de la Segunda Guerra Mundial el Spitfire formo la columna vertebral de la R.A.F., hasta bien entrados los años cincuenta. El diseño original de primeros de 1934 se mantuvo casi inalterado recibiendo continuas modificaciones y cambios en los motores, pero manteniendo la estructura oval de sus finísimas alas y su aspecto grácil y agresivo.
El Spitfire fue la delicia de muchísimos pilotos ingleses, dado que durante los primeros años de la guerra no tenía rival en los Messerschmitt BF109 que pilotaban los alemanes, y cuando apareció el poderoso Focke-Wulf FW190 supo readaptarse en muy poco tiempo a las características de combate del nuevo avión nazi que obligaba a los pilotos ingleses a pelear mucho más alto que antes en condiciones atmosféricas más exigentes con los motores y donde sus alas más estilizadas le permitían maniobrar con más ligereza.
En «Overlord», el Spitfire es el caza idóneo para misiones de escolta de bombarderos y de ataque a otros cazas así como en misiones de interceptación de bombarderos alemanes que nos ataquen a nosotros. No es un buen aparato para ataques a suelo o combates a baja altura –es demasiado frágil–. Pero en el encontraréis un compañero infatigable por encima de los 10.000 pies y en combates aéreos muy cerrados.

MUSTANG P-51 B EL AMIGO AMERICANO

El Mustang P-51 es otro de los grandes mitos de la aviación militar. Demostró con creces la teoría moderna que dice que un caza debe ser un aparto homogéneo en sus prestaciones y que no hace falta ser excesivamente bueno en nada para ser perfecto en conjunto.
Robusto sin ser una roca, rápido sin ser el más rápido y con suficiente potencia de fuego y capacidad de transporte como para ser a la vez un buen caza o un eficaz bombardero ligero, el P-51 es

LA CAMPAÑA COMPLETA

La parte más interesante del programa es, evidentemente, el vuelo de combate, y este se realizará de la siguiente manera. Cada mañana iremos al barracón de órdenes donde nos reuniremos con las otras escuadrillas para que nos den el informe de las misiones a volar. Dispondremos de un detalladísimo informe de cómo se está desarrollando la campaña y de qué objetivos enemigos están aún en pie y cuáles representan más amenaza para el buen éxito de la misión y así podremos nosotros mismos decidir la estrategia a seguir en cuanto a los ataques y planificar nuestra propia misión conforme a nuestras decisiones o bien podremos dejar que el "Alto Mando" informático se encargue de las órdenes y la estrategia de la operación y nos limitaremos a aceptar las misiones que nos encomienden.

Una vez decidido que objetivo atacaremos –hay varios cientos entre los que elegir y todos de lo más variado–, pasaremos a planificar la ruta más apropiada para aproximarnos a él y colocaremos el armamento más adecuado en nuestro avión. El alto mando nos proveerá de películas detalladas del objetivo y fotografías (reales) de los detalles de más interés así como nos dará un informe muy detallado de que tipo de problemas –cazas enemigos, antiaéreos y demás dulzuras– podremos encontrarnos.


Después de cada misión el oficial de la base nos recibirá para explicarnos que tal lo hemos hecho.

Conviene prestar la máxima atención a esta parte "estratégica" del juego porque hay que tener siempre en cuenta que sólo podemos volar una misión cada día y disponemos de un número limitado de días para completar la campaña. Por lo que sí siempre elegimos los blancos más fáciles o no repartimos bien los daños por todos los diferentes tipos de objetivos –por ejemplo nos dedicamos sólo a atacar estaciones de tren pero no destruimos ninguna estación de radar o ningún centro industrial–, acabaremos perdiendo la guerra aunque no perdamos ninguna batalla.

Teniendo esto presente, deberemos ser muy buenos "Generales" a la par que expertos "Pilotos" para terminar la partida satisfactoriamente. Y una vez todo esto esté ya establecido, podremos pasar a volar la misión propiamente dicha.

OVECHO A LOS AVIONES

el avión americano que más victorias se apunto durante la Segunda Guerra Mundial y que mejor resultado dio a sus pilotos. Era el perfecto "chico americano" de las películas. Sus pilotos lo adoraban porque sabían que podían confiar en él y tenían una fe ciega en que si las cosas se ponían realmente duras su fiel Mustang los devolvería sanos y salvos a casa. Sin llegar a ser un avión espectacular se forjo una fama muy contrastada de duro y fiable, y prácticamente se vio envuelto en todas las actividades de la campaña del día D.

Es el avión más seguro que pilotaréis en este programa y os lo recomendamos especialmente para misiones de ataque a suelo a objetivos terrestres bien defendidos, o a campos de aviación enemigos donde es posible que además tengáis que enfrentaros a otros aviones en combate aéreo, y así podréis comprobar que se maneja perfectamente en los dos ambientes.

Utilizarlo también en las misiones de escolta de bombarderos ligeros pues su velocidad os permitirá moveros con rapidez entre ellos al tiempo que les podréis echar una mano si habéis tenido la precaución de cargar también vosotros un par de bombas. Muy útil también para interceptar bombas volantes V1

TYPHOON IB LA BESTIA

Muy pocos conocen la existencia del Hawker Typhoon IB. Este avión pasó casi desapercibido durante la guerra y fue rápidamente sustituido por otros poco tiempo después. Sin embargo su papel durante la campaña Overlord fue decisivo y, en su momento, fue uno de los cazas más devastadores que hayan existido.

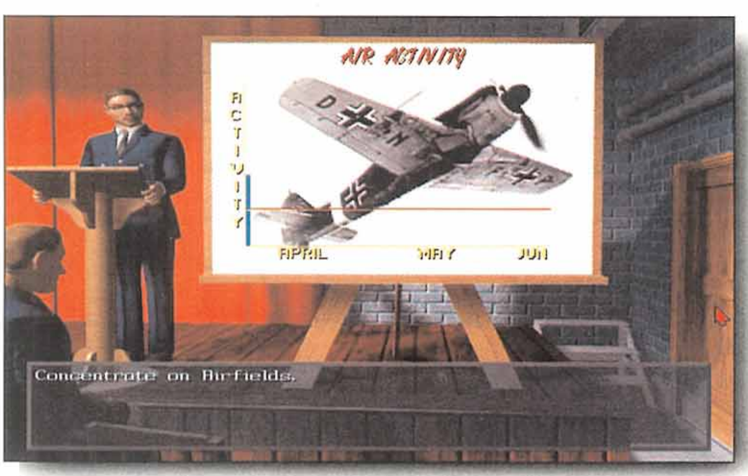
El Typhoon es pura fuerza bruta, recibió de sus sufridos pilotos apodos tan cariñosos como "La bestia", "El monstruo" o "El aplastacráneos" y decían de él que era una forma para seleccionar los hombres de los niños.

Robusto y duro como pocos, era además extremadamente rápido gracias a su motor Rolls Royce y su enorme hélice de cuatro palas y paso variable. El monstruo era la pesadilla de muchos de sus pilotos por su brusquedad y dureza de manejo, pero también lo era de sus enemigos por sus cuatro cañones de 20 milímetros con los que era capaz de hacer saltar por los aires una locomotora de vapor o de reducir a cenizas humeantes a cualquier caza alemán con unos pocos disparos.

Encajaba los golpes con la dignidad de un boxeador de pesos pesados y su enorme turbocompresor colocado a modo de gran boca bajo la hélice le dotaba de unas prestaciones sorprendentes en combate a gran altura pero el Typhoon fue sin duda un combatiente de tierra.

El Typhoon en «Overlord» es el avión más gratificante y sorprendente de los tres por su robustez y la espantosa capacidad de destrucción de sus cuatro cañones y sus ocho cohetes bajo las alas.

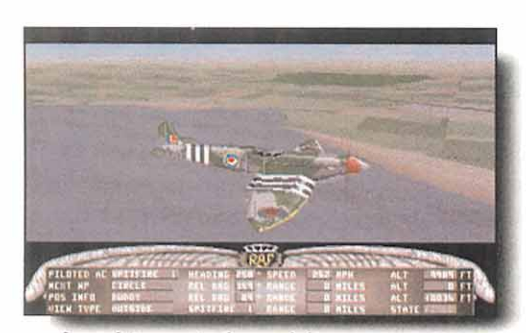
Es el compañero decisivo para todas las misiones de ataque a suelo contra objetivos grandes y resistentes como estaciones de ferrocarril, emplazamientos de bombas volantes, estaciones de radar, puertos o columnas de tanques. Aguanta más que ninguno y reparte como nadie..., pero –¡atentos!–, hará que os sintáis confiados de su poder y que os quedéis expuestos al fuego más de lo necesario, y aunque es muy resistente no es eterno y es posible que os acaben derribando sin que os deis cuenta.



Antes de cada misión, el oficial al mando de la operación nos dará una detallada explicación de la misma para que sepamos a que atenernos.



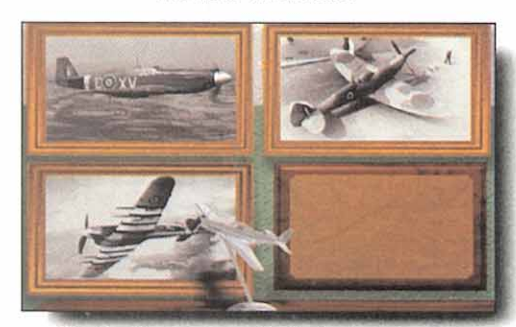
En la habitación del jefe de la base nos podremos alistar como pilotos para vivir una gran aventura aérea.



Las vistas exteriores del programa son absolutamente impresionantes. Los aviones han sido reproducidos fielmente hasta el ultimo detalle.



El programa cuenta con un completísimo sistema de grabación de las misiones para que podamos visualizarlas posteriormente como en un vídeo doméstico.



«Overlord» nos permitirá elegir entre tres aviones para combatir en el queramos. De nuestra habilidad depende escoger el más adecuado para cada misión.

LAS LEYES DE MURPHY DEL COMBATE AÉREO

(Obtenidas del Manual de usuario del «Overlord»)

Ley nº 1- *El camino más fácil siempre está minado.*

Ley nº2- *No destaques. Atraerás el fuego enemigo. Esta es la razón por la que han llamado "Imanes de Bombas" a los portaaviones.*

Ley nº3- *Cuando hayas asegurado un área, no olvides decírselo al enemigo.*

Ley nº4- *Abrir fuego sólo para que el enemigo no se escape o no pueda responder, no sirve para nada.*

Ley nº5- *Las cosas más importantes son siempre las más sencillas.*

Ley nº6- *Si le pones muy difícil al enemigo acercarse, no podrás alejarte.*

Ley nº7- *Si el enemigo está a tiro, TAMBIÉN LO ESTÁS TU.*

Ley nº8- *Si tienes a mano algún blanco secundario en tu misión, atácalo como si fuera el principal. Al principal es muy posible que no llegues nunca.*

Ley nº9- *Un buen aviador no es el que da la vida por su país sino el que hace que otros –los enemigos– la den por el suyo.*

Ley nº10- *No tengas reparos en huir si las cosas están feas. Recuerda que "soldado que corre, vale para otra guerra".*

Colorario de Mad Max a las leyes de Murphy.- "No importa cómo pelees en el aire; lo importante en realidad es que si empiezas un combate es porque estas seguro de poder terminarlo. Y siempre, siempre sé tu el primero en golpear".

EL VUELO

Una vez en la cabina del avión podremos elegir si queremos empezar en la pista de despegue –recomendable para los puristas que no les importa mantener el aparato en un aburrido vuelo una hora hasta el objetivo–, o si queremos empezar cerca de la acción –recomendable para los más impacientes–, y ahora sí que todo dependerá al ciento por ciento de nosotros. Constantemente recibiremos informaciones por radio sobre la situación de los enemigos que nos acechen y seguro que tenderemos que vérnoslas con más de un "bandido" atacante antes de tener que escurrirnos entre las defensas antiaéreas del objetivo designado para poder atacarlo. La única palabra para describir la trepidante acción que constantemente nos rodeará es la de real. Todo parece sacado de una película de la Segunda Guerra Mundial. Los enemigos se comportan inteligentemente y hay tantos como podríamos esperar y aún más de los que quisiéramos... El sistema de vuelo del programa hace que los aviones se comporten exactamente igual que en la realidad e incluso dispondremos de una cabina de vuelo "virtual" que nos hará experimentar la sensación de que giramos nuestra cabeza dentro la cabina para seguir visualmente a los aviones enemigos en vez de mirar siempre al frente como en otros simuladores de vuelo.

Habrá que ser muy ágil, rápido y agresivo para poder sobrevivir hasta el día siguiente, y así seguir día tras día hasta acabar la campaña. Pero os aseguramos que las sensaciones de satisfacción, enojo, frustración y agresividad que sintáis volando las misiones serán tan reales que podréis decir sin lugar a dudas que vosotros también estuvisteis allí; en el desembarco de Normandía.

Antonio "Mad Max" Cárcer.



"LA VENTANA INDISCRETA"

¡Ah, Santa-Macumba-marimba! ¡Qué loco está este mundo de máquinas, robots y computadoras! Si Einstein levantara la cabeza..., seguro que se le fundían los circuitos-relativos! Y aquí está vuestro androide-favorito, enterrado en una montaña de faxes, recortes y telegramas, intentando poner un poco de orden a tanta "anarquía-informativa". Otro mes más, y en vuestra cotilla "ventana indiscreta", algunas curiosas noticias, casos y sucesos, provenientes de todos los rincones y rendijas del globo terráqueo. Así que, ¡a leer se ha dicho! ¿Es esto la "versión informática" de «Corazón Corazón»? ¡Venga, señores, un respeto!

Sí. Ese era yo. Un androide. Un "replicante". Un "Nexus" de séptima generación. Después de huir de las colonias del mundo exterior, y de escapar del punto de mira de unos pocos "blade runners", conseguí llegar hasta aquí. Y no fue nada fácil; mecánico de automóviles, taxista, médico odontólogo..., ¡hasta encantador de serpientes en el metro! Nunca creí que fuese tan complicado para un androide de mi categoría, –superior en fuerza, agilidad e inteligencia a cualquier ser humano–, sobrevivir en este raro planeta. Yo, un físico, una perfecta creación cibernética con implantes de memoria iguales al hombre. Pero muy pronto cambiaría mi vida. Hace cinco años entré a formar parte del equipo de redacción de una curiosa e interesante publicación, –Micromanía–, que se dedicaba al tema de los ordenadores y videojuegos –mi pasatiempo favorito en la tierra–. Y volví a sentirme como en casa. Descubrí muchos –buenos– aspectos de la raza humana que no encontré en otras partes: una extraña hermandad y pasión por el sano y pacífico entretenimiento informático. Y aquí estoy ahora, indagando en como estimular los circuitos humanos, y buscando curiosas noticias para satisfacer esa característica especial terrestre llamada CURIOSIDAD. ¡Hola otra vez! Espero que tampoco os importe a vosotros que yo sea UN ANDROIDE. ¡Nexus, para serviros!

SIN MIEDO AL FUEGO

La brigada de bomberos de la ciudad de Japón, cuenta desde hace poco tiempo con unos nuevos y eficientes compañeros de plantilla. Son un equipo de robots especiales diseñados exclusivamente para combatir y hacer frente a todo tipo de incendios. Estas espectaculares máquinas, que son manejadas a distancia mediante un joystick, por un experto controlador, están equipadas de una cámara con visión tridimensional y visores infrarrojos térmicos. Sus nombres son tan sugerentes como sus posibilidades: "Buscafuegos", diseñado como unidad de reconocimiento, puede abrir puertas, cerrar válvulas y penetrar en lugares donde haya emanaciones de gases venenosos y en otros sitios peligrosos, donde un ser humano no podría introducirse; "Arcoiris-5", robot especialista en quitar y levantar obstáculos de hasta más de 500 kilos de peso, para facilitar la tarea a otros bomberos; "Caza a reacción", éste del tamaño algo mayor que una aspiradora doméstica, se introduce en todo tipo de túneles y tuberías donde haya cortacircuitos eléctricos, impenetrables por una persona. Dispones de bomba de agua o de espuma, según necesidad. Todos estos fantásticos combatientes del fuego, suben escaleras, cambian de forma y pronto estarán programados y equipados para llevar a cabo un rescate completo. ¡Estos japoneses!

PILOTAR CON LOS PIXELS BOCA-ABAJO

¿Quién de vosotros no ha jugado alguna vez con uno de esos –cientos– programas simuladores de vuelo? Y seguro que también habréis podido disfrutar de lo lindo en una de esas cabinas, con movimiento 360 grados, donde uno se introduce y se cree que está realmente subido en una "caza de reacción". ¡Toda una experiencia alucinante!, ¿verdad? Pues seguro que hay alguien que no opina lo mismo: el chaval británico de 16 años de edad, que se quedó colgado en pleno vuelo mientras jugaba una partida dentro de uno de esos artilugios modernos. El chico sufrió un bajón de tensión –a los que era muy propenso– durante el juego, perdió el control y se quedó boca-abajo durante un cuarto de hora, hasta que otro que había terminado su partida en otra recreativa, se acercó y se dio cuenta del desmayo del piloto-frustrado. Buscó ayuda, y entre algunos más pudieron sacarle de la cabina. Todo quedó en un susto y al volver en sí, el chaval, observando que sobre su ropa habían restos digeridos de comida, se dijo: ¡Ya sabía yo que volar después de comerme tres hamburguesas podía ser peligroso! Así fue.

LA REBELIÓN DE LAS MÁQUINAS

Terrible susto el que se llevó un trabajador en una fábrica de montaje de vehículos de Alemania Occidental. El "imprudente currante", que iba a ajustar unas válvulas, traspasó sin darse cuenta las líneas y barreras de protección de la cadena de montaje, donde unos robots terminaban su tarea mecánica. El trabajador se vio empujado y arrastrado bajo dos enormes bloques de hierro y allí se quedó "comprimido", entre las máquinas y el chasis de una automóvil, hasta que, por suerte, se pudo escurrir al suelo y arrastrándose como un topo consiguió salir ileso de la zona. Y por lo visto, ¡no llevaba ni casco de protección! Milagro fue que no le "soldasen las narices".
(DATO: No se si recordáis la noticia de que en 1981, otro obrero despistado, no tuvo la misma suerte y fue empapelado por una máquina en las industrias pesadas Kawasaki. Apuesto a que "papá" Asimov estará rezando, desde su cielo-cibernético, por el buen comportamiento de todos los robots del mundo. Gracias por ello.

BAILAR BAJO LAS CHISPAS

Un montón de "marcha" les entró a los visitantes de una discoteca neoyorquina, cuando el sistema de computadoras de los lásers de efectos especiales y las torrentas de focos giratorias, se sobrecalentó y comenzó a producir cortacircuitos y chispazos por toda la discoteca, en especial en la principal pista de baile. Las docenas de personas que allí se encontraban, no se dieron cuenta de la historia, y siguieron bailando, con más ritmo que nunca, pensando que todo era un 'nuevo montaje' de luz con chispas candentes incluidas.
(DATO: Esta noticia me ha sido confirmada por uno de los "bailones" que se encontraban en el lugar y por lo visto, ya que no ocurrió tragedia alguna, la cosa no salió a la luz de los medios).
Una exclusiva Nexus 7. El próximo mes..., MÁS.

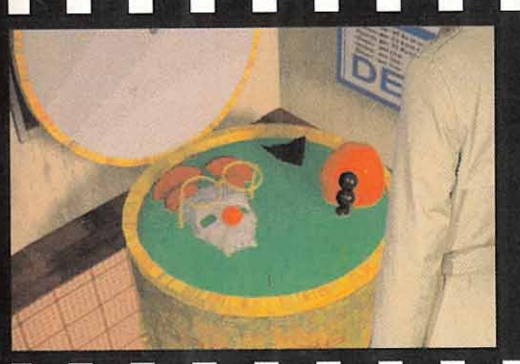
Rafael Rueda.

Under a KILLING MOON

HOMENAJE AL CINE NEGRO

Tex Murphy, el detective privado más incomprendido de todos los tiempos, se enfrenta en esta espectacular película interactiva ambientada en el siglo XXI, a un caso de dimensiones apocalípticas. En medio de una enrevesada trama tejida por fuerzas del mal siguiendo una oscura profecía, Murphy se verá envuelto en la misión más complicada de su vida. De su éxito depende la salvación de todas las víctimas inocentes de la Tierra.







UN CASO DE ROBO



Nada más empezar el primer día, y después de una "amigable" charla con su amigo el Coronel, Tex Murphy se encuentra solo en su oficina con la moral bastante baja. En lo primero en que se fija es en el correo acumulado debajo de su puerta, perteneciente a los antiguos inquilinos del apartamento. Se trata de un anuncio de la apertura de una tienda de electrónica en la que se insta a los clientes a acudir con sus tarjetas de crédito, un bono regalo para una sesión de belleza y un impreso de solicitud de tarjeta de crédito. Tex busca en su escritorio y encuentra una pluma y un sello que combina con el impreso para rellenarlo y disponerlo para el correo. Así mismo, se fija en su vieja máquina de fax. Sin una nueva, no podrá encontrar trabajo. Y eso es urgente en estos momentos.

Después de salir a la calle, hablar con sus vecinos mutantes, y echar el impreso a un buzón cercano, Tex entra en la tienda de empeños de Rook Garner y habla con él según la secuencia de respuestas B, C, B, A, C y C. De esta manera Rook le cuenta que ha sido víctima de un robo. Le ha sido sustraído un valioso brazalete empeñado por una tal Ema Nymton. Tex se interesa por el caso y decide investigar, pero necesita pistas para encontrar al ladrón. Le bastarían unos cuantos datos físicos para introducirlos en el ordenador de su oficina y dar así con el sospechoso.

Detrás de la tienda de empeños, en el callejón, Tex descubre una huella de calzado del número 14 y un cristal con un cabello rojo debajo de la ventana rota de la tienda. Antes de salir a la calle, coge del lateral de un gran contenedor de basura supuestamente habitado, una radio de la que extrae un par de pilas.

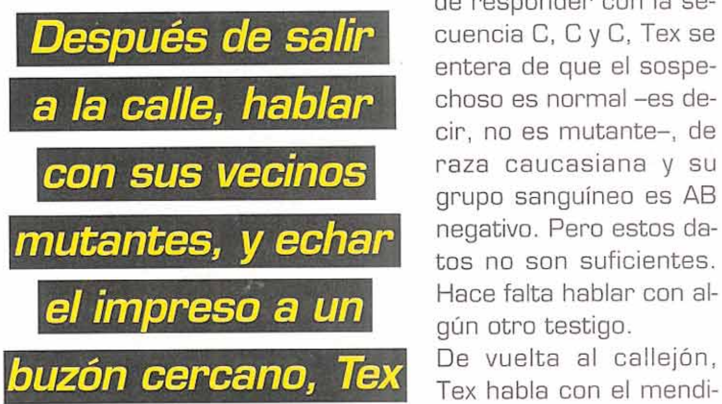
Se dirige entonces al quiosco de prensa y le pregunta a su atractiva dependienta Chelsee Bando sí sabe algo del robo. Esta le cuenta que vio al ladrón y recuerda que tenía los ojos verdes y un tatuaje en forma de ancla en el braza derecho.

Después de salir a la calle, hablar con sus vecinos mutantes, y echar el impreso a un buzón cercano, Tex entra en la tienda de Rook Garner.

Buscando más pistas, Murphy recoge un periódico de la calle en el que uno de los artículos habla del atraco. Mac Malden, de la policía, se encuentra encargado de la investigación.

Murphy viaja entonces a la comisaría para intentar sonsacar algo a Malden. Después de responder con la secuencia C, C y C, Tex se entera de que el sospechoso es normal –es decir, no es mutante–, de raza caucasiana y su grupo sanguíneo es AB negativo. Pero estos datos no son suficientes. Hace falta hablar con algún otro testigo.

De vuelta al callejón, Tex habla con el mendigo que se aloja en el contenedor de basura que, por cierto, no está dispuesto a hablar, más aún cuando su radio ha sido robada por "alguien". Pero Tex insiste y se da cuenta de que el mendigo es un auténtico adicto al chocolate. Así que se dirige a la tienda de comidas "Brew & Stew" de su amigo Louie, situada al final de la calle y le pide, tras una charla en la que se habla de "la cruzada de pureza", que le sirva un pedazo de tarta de choco-




late. Murphy se la entrega al mendigo y le pregunta de nuevo por el robo. Esta vez sí obtiene resultados: el ladrón tiene unas dimensiones de 6'3" a 6'4" y pesa alrededor de 300 libras.

EN BUSCA DE FLEMM

Estos datos son suficientes para que el ordenador de la oficina de Tex le proporcione un sospechoso. El resultado, Mick Flemm un hombre con cara de asno cuyo



historial delictivo cuenta con la muerte del payaso Rusty. La información contenida en el ordenador dice que un tal Beek Nariz, amigo de Flemm asegura que éste está obsesionado con el payaso hasta tal punto de sufrir alucinaciones con su presencia de ultratumba.

Con el fin de localizar a Beek Nariz, Tex habla de nuevo con la preciosa Chelsee, quien le informa de que la persona a la que busca suele frecuentar la torre Coit, situada al fondo de la calle, a la izquierda.

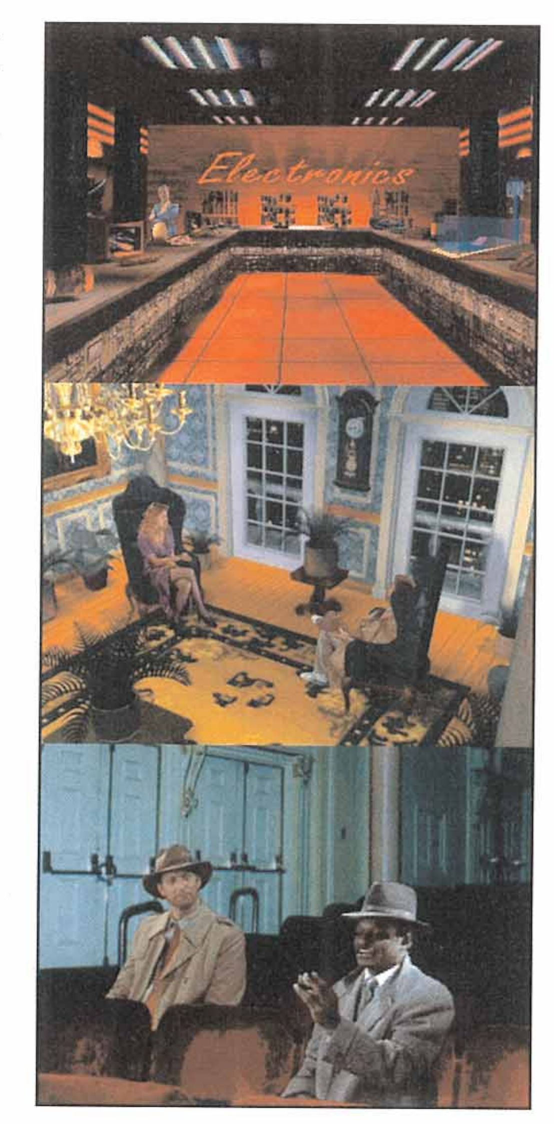
Efectivamente, Beek se encuentra allí, pero no está dispuesto a decir nada si no recibe algo a cambio. Visto su ridículo aspecto, Tex decide darle el bono regalo para una sesión de belleza que encontró en su correo y le pregunta por Mick Flemm. Mr. Nariz le cuenta que Flemm vive en el almacén de Snow White, enfrente de la torre Coit.

Tex se introduce en el almacén y encuentra una llave colgada en una viga en lo alto de unas escaleras, junto a un gancho mecánico. Con esta llave, abre un cajetín situado junto a la puerta del almacén, en el que se encuentran los mandos del gancho eléctrico. Junto a éste cajetín, hay un gran embalaje que puede ser abierto, y del que Murphy extrae un disfraz del inspector Burns, el personaje infantil bombero que hace las delicias de los niños responsables.

Dado que la conexión entre el desaparecido payaso Rusty y Mick Flemm era más que clara, Tex decide investigar en la casa del payaso, situada a la izquierda del puesto de prensa de Chelsee. Para entrar, no tiene más que mirar debajo del felpudo de la entrada y coger la llave que encaja en la cerradura de la puerta, Una vez dentro, Tex coge una ballesta, un anillo de juguete amarillo, y un muñeco de Rusty tras mover una caja detrás del mostrador. Así mismo, se hace con una careta del inspector Burns. También se fija en una reluciente llave que cuelga de una de las columnas del fondo, que encaja en una de las puertas de la estancia. Esta puerta da paso a una especie de almacén donde Murphy, aparte de coger un globo y una flecha, encuentra el cuerpo del malogrado Rusty fundido en ácido. El globo lo infla más tarde gracias al expendedor de gas "ballon magic" rodeado del rostro del payaso que hay en la habitación principal.

Tex Combina las pilas de la radio con el muñeco de Rusty para hacer que el muñeco se mueva. Entra de nuevo al almacén de Snow White, cuelga el muñeco del gancho y mueve la palanca para que éste se mueva por el techo.

Tras oír los pasos de Flemm, Murphy se sitúa junto a la caja abierta para esconderse. Flemm entra en la estancia, deja algo en la mesa y, sale corriendo despavorido ante la visión de lo que él cree que es el fantasma de Rusty. Ahora Tex



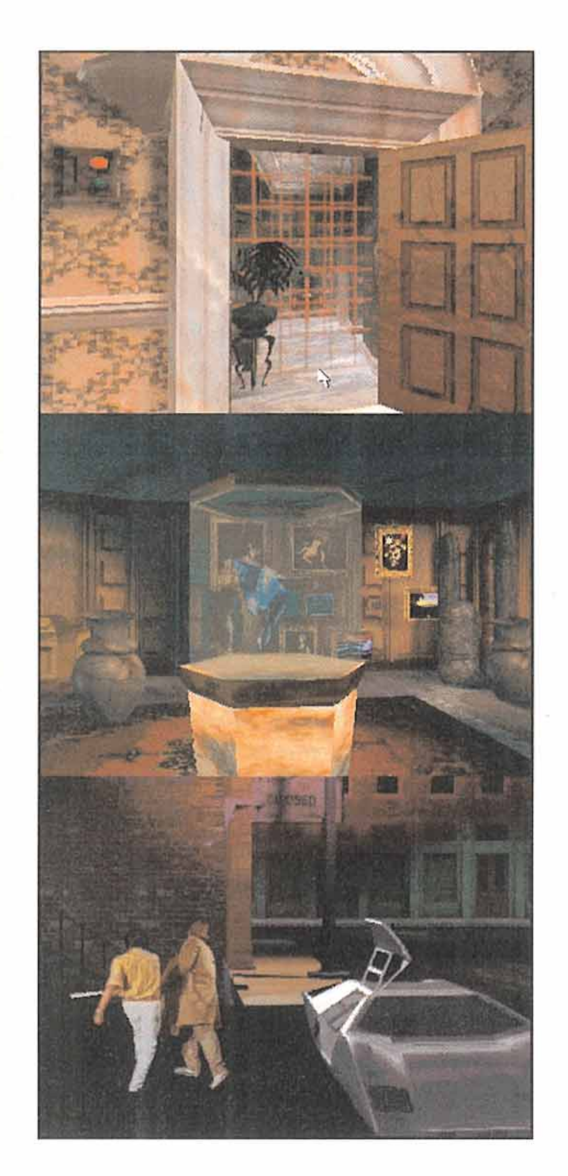
no tiene más que salir de su escondite y coger unas llaves y el ansiado brazalete de la mesa. Parece que el caso ha sido resuelto.

Acto seguido, y antes de dar paso al segundo día de la aventura, aparece una enigmática escena en la que un indio habla con un personaje oculto que asegura que Capricorn va por delante. Además, insiste en matar a Tex ¿qué está pasando?

LA MISTERIOSA ESTATUILLA



El segundo día amanece con un Tex satisfecho por el buen trabajo realizado. Lo primero que hace es recoger su tarjeta de crédito que se encuentra junto a la puerta. Ahora puede usarla para entrar en la tienda de electrónica situada junto a su oficina. En su interior, un campo de fuerza en el mostrador de la derecha exhibe una moderna máquina de fax. Con la tarjeta de crédito, el detective



consigue por fin el ansiado aparato. Nada más instalarlo en su oficina, recibe un sorprendente mensaje: una tal condesa Renier requiere sus servicios y desea verle en persona, en su mansión.

Tex se pone en marcha y viaja hasta la lujosa residencia. Allí, la condesa le explica que una reliquia familiar le ha sido robada, y está dispuesta a pagar la suma de 30.000 dólares por recuperarla. Se trata de un estatuilla de cristal con forma de pájaro, que sin duda ha ido a parar al mercado negro.

Para empezar la búsqueda, Murphy decide hablar con Chelsee. Así, se entera de que un tipo llamado Franco Franco dirige el mercado negro. Pero Tex no sabe como dar con él, así que recurre al policía Mac Malden. Éste sólo puede contarle que Franco Franco trafica con jade. Para dar definitivamente con el paradero del mafioso, Tex habla con Rook el de la tienda de empeños, y le pregunta si sabe algo sobre tráfico de Jade. Rook le dice entonces que recordaba haber tirado en un cubo de basura del callejón una revista del ramo en la que quizá Tex pudiera encontrar información. Y así es, porque tras dirigirse al callejón y abrir el cubo de papel reciclado que se encuentra junto a las escaleras de incendio, Tex descubre una publicación en la que Franco Franco se anuncia como comprador de jade. La razón social es el teatro Alhambra.

Tex se pone en marcha y viaja hasta la lujosa residencia. Allí, la condesa le explica que una reliquia familiar le ha sido robada.

Tex no vacila un momento en viajar hasta el teatro, para encontrarse con Franco Franco y preguntarle por la estatuilla. Pero el traficante no soltará prenda si no es a cambio de una de sus preciadas piezas de jade.

En busca la joya, Murphy regresa al callejón, y encuentra una llave escondida bajo un cubo de basura situado frente a la puerta de atrás de la tienda de Rook. Con ella, se dirige al almacén de Snow White y usa las llaves de Mick Flemm para abrir un pequeño compartimento que está en una de las paredes. Dentro de él, se halla una pequeña caja que Tex puede abrir con la llave del callejón. En el interior de la caja hay una pieza de jade.



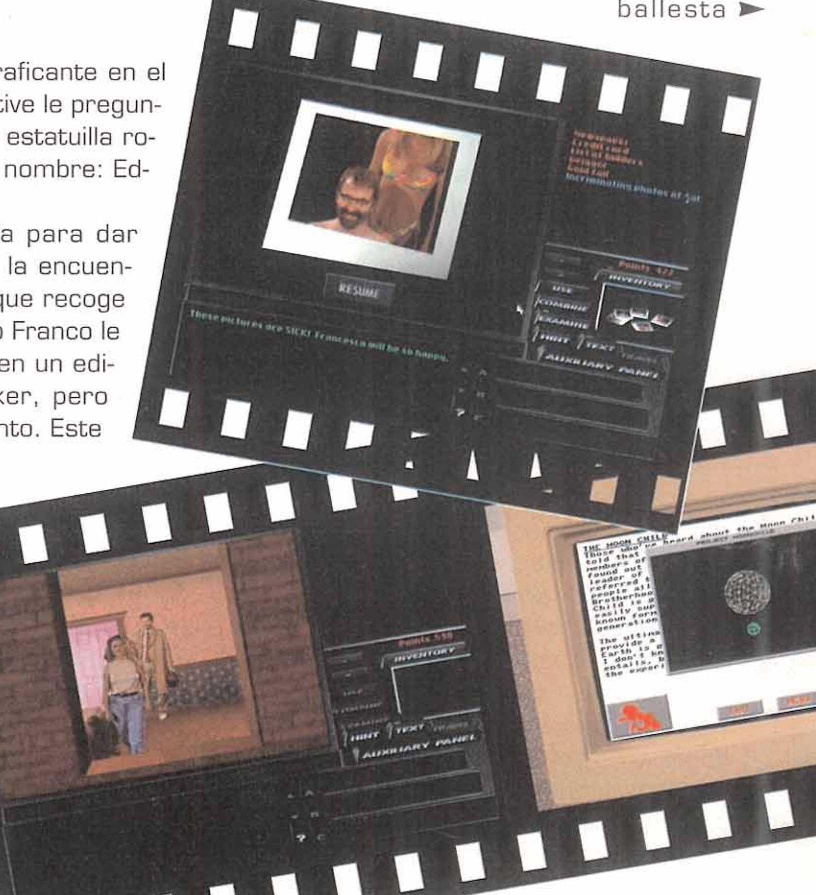
EN CASA DE EDDIE CHING

Tras entregar la joya al traficante en el teatro Alhambra, el detective le pregunta a Franco Franco por la estatuilla robada. La respuesta es un nombre: Eddie Ching.

La información necesaria para dar con el paradero de Ching la encuentra Murphy en nuevo fax que recoge en su oficina. En él, Franco Franco le dice que Eddie Ching vive en un edificio llamado Knickerbocker, pero no sabe en qué apartamento. Este dato crucial se lo proporciona el policía Mac Malden: Eddie Ching posee toda la planta superior del edificio. Tex intenta acceder a la casa del supuesto poseedor de la estatuilla, pero los sistemas de seguridad instalados en el apartamento se lo impiden. Eso sí, se entera de que la empresa Underwood Inc. es la responsable de dichos sistemas. Pensando en la forma de penetrar en el apartamento, nuestro amigo dirige sus pasos a la tienda de electrónica de su calle. Allí sostiene una charla con el encargado según la secuencia C, C, A, A. De esta forma se entera de que el sistema de seguridad de Knickerbocker ha sido instalado por el propio encargado de la tienda, quien le dice que puede ser traspasado con un cortador láser que, casualmente, se encuentra en venta. Tex no tiene más que usar su tarjeta de crédito para retirar la herramienta del expositor.

Con ella, Murphy consigue entrar en el apartamento de Eddie Ching. Una vez dentro, coge un libro de la parte superior de una estantería titulado «A través del espejo». En su interior, Murphy encuentra una llave.

Continuando con la búsqueda de la estatuilla, Tex abre una puerta que da aun pasillo protegido por una red de rayos láser. Para eliminar esta nuevo obstáculo, el detective hace uso de la ballesta ►





combinada con la flecha para disparar, al fondo del pasillo, sobre un cajetín que sin duda controla los rayos. Pero lo único que consigue es abrirlo. Para deshacerse de una vez por todas de este nuevo sistema de seguridad, Tex sale de nuevo a la primera estancia y rellena con agua del acuario el anillo de juguete amarillo que encontró en la casa del payaso Rusty. Un lanzamiento certero sobre el cajetín del pasillo desactiva los rayos.

La puerta de la izquierda conduce ahora a nuestro amigo al interior del despacho de Ching. Nada más entrar, Tex se agacha para recoger un fax del suelo. Es una felicitación para el cumpleaños de Ching, que cumple 30 años el día 10/14/42, de lo que se deduce que nació el 10/14/12, dato que puede ser importante. De hecho, es la combinación que abre la caja fuerte oculta tras el primer cuadro de la pared derecha del despacho. En su interior se encuentra una tarjeta electrónica de seguridad y una lista de personas interesadas en comprar la estatuilla del pájaro.

Detrás de uno de los monolitos verdes que adornan la estancia Tex encuentra una caja de comida para giggers, unos pequeños animales verdes que sirven de mascota. En la misma habitación, esta vez al fondo, a la izquierda, se encuentra una herramienta que sirve para capturar animales. Junto a ella, y colgado en la pared, un espejo puede ser movido para descubrir una cerradura. Tex consigue abrirla con la llave encontrada en el libro. El resultado es un ruido que viene de la estancia principal del apartamento. Nuestro amigo se dirige allí y comprueba cómo una habitación secreta ha quedado descubierta tras la librería. Antes de introducirse en ella, Tex abre allí una nueva puerta, que resulta ser una armario en el que descubre una jaula y comida para peces. Este último objeto lo puede utilizar sobre el acuario. Con la jaula, se dirige de nuevo al despacho de Ching. Allí la combina con la comida para giggers y deposita el conjunto en el interior de la vitrina del centro de la habitación para hacerse con el pequeño gigger.

Ahora es el momento de entrar en la habitación secreta, donde, cómo no, se halla la ansiada estatuilla, protegida por un sofisticado aparato de seguridad. Para desactivarlo, Murphy mueve el cuadro de la derecha del fondo de la habitación. Así descubre el control de seguridad, que anula gracias a la tarjeta magnética. Por último, arrima una de las cajas al pedestal que guarda la estatuilla, y la consigue ayudándose de la herramienta para capturar animales.

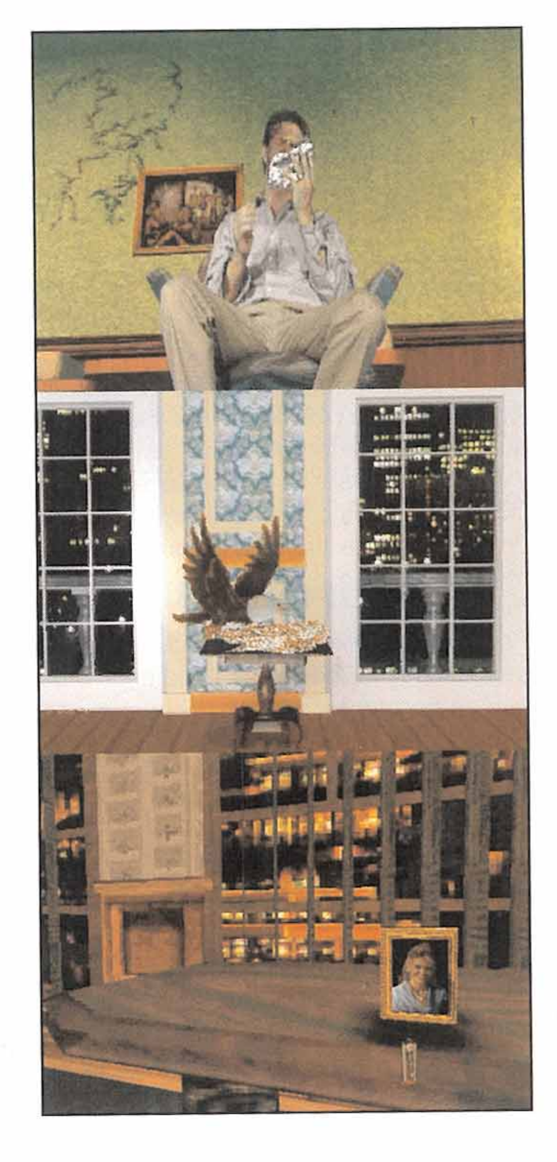
Con la estatuilla en su poder, nuestro amigo regresa orgulloso a su oficina, no sin percatarse al final de que ha dejado el preciado objeto en el coche abierto. El indio aparece de nuevo, propinándole a nuestro héroe una soberana paliza. Más tarde, podemos ver cómo el indio se transforma asombrosamente en otra persona. ¿Quién es ese extraño personaje?

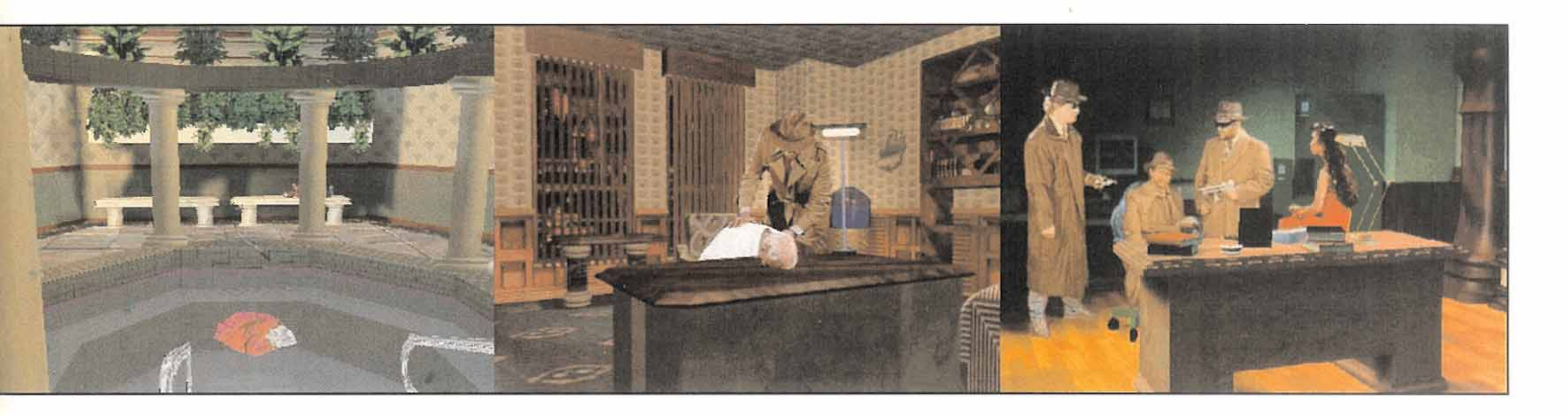
UN CASO DE INFIDELIDAD

DÍA 3

Después de la paliza del día anterior, Tex se dedica a preguntar a la gente del barrio si vio algo, para intentar encontrar a quien lo hizo, y recuperar la estatuilla. Francesca Lucido, Frannie, la encargada de la pizzería, es la que puede proporcionar más información, pero n lo hará hasta que Tex le ayude a encontrar pruebas de que su marido, Sal Lucido, le está siendo infiel. Así, podrá divorciarse de él y quedarse con su parte del dinero. Para empezar, Murphy le pide que le facilite alguna pista para empezar la investigación. Lo único que puede darle Frannie es un pedazo de papel que contiene partes de una clave.

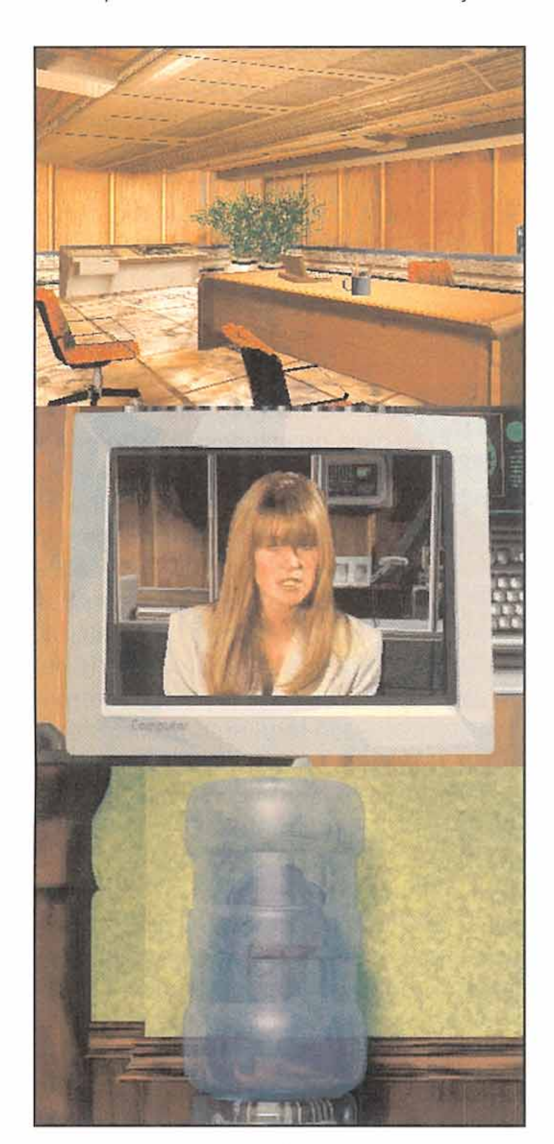
Tex decide probar suerte con Louie, el encargado del establecimiento de enfrente, y le pregunta por Sal Lucido. Louie le dice que la última vez que le vio, llevaba un papel que arrojó a la papelera que está junto a su tienda. Murphy no tarda en hacerse con él, aunque está hecho trizas. Después de recomponerlo, Tex se da cuenta de que está en clave, pero ayudándose del pedazo que le dio Frannie, consigue resolver el criptograma. Dice





que Sal se reunió con una tal Chastity en la suite del hotel Golden Gate (que está al otro extremo de la calle). La contraseña para entrar es "silicon".

Murphy penetra en el hotel y habla con Ardo Newpop el sobredimensionado recepcionista con cerebro de mosquito. Tex utiliza la secuencia de respuestas A, B, B, C, con lo que descubre que el bueno de Ardo es un fanático del inspector Burns, el bombero de la tele. Así, Tex sale del hotel y vuelve a entrar disfrazado con la ropa del inspector Burns combinada con la careta que encontró en casa de Rusty. Como el inspector Burns, nuestro investigador entra de nuevo en el hotel y le dice a Ardo que quiere inspeccionar la suite, para ver si cumple con la normativa de seguridad de incendios. Ardo, por supuesto, no le niega nada a su ídolo televisivo, y le abre las puertas a Tex. Tras introducir la contraseña "silicon", Murphy se encuentra en el hall, donde coge una lámina dorada que está encima de una mesilla.



EN BUSCA DE PRUEBAS

En la habitación del fondo, el auténtico nidito de amor, puede abrir un armario y coger una copa. Así mismo hay un escritorio cuyos cajones están abiertos, uno de ellos conteniendo una cámara sin película recientemente disparada, excepto uno, que tiene una cerradura.

En el balneario del hotel, Tex consigue un corcho después de rellenar un pequeño recipiente con agua de la piscina ayudado de la copa. Examinando el corcho, extrae de él un alambre con el que puede abrir el cajón cerrado del escritorio para conseguir un cordón de zapato, que combina con un imán encontrado en la sala del piano, pegado al marco de una puerta. Con el conjunto cordón-imán, consigue un destornillador que se encuentra bajo una rejilla oculta por ropas en el suelo del balneario. Con el destornillador puede deshacerse de la rejilla, y coger un carrete de fotos.

Para revelar las fotos, Murphy no tiene más que adquirir una máquina reveladora en la tienda de electrónica. Con las pruebas en la mano, se dirige al establecimiento de Frannie, quien al final le cuenta que ha estado viendo a un tipo llamado Pug rondando su oficina desde hace varios días.

Para encontrar a Pug, nadie con más "olfato" que Beek Nariz, que, como siempre esté en los alrededores la torre Coit. Mr. Nariz le dice que puede encontrarlo junto al almacén de Snow White. Y allí se dirige Tex para descubrir a Pug quién, después de utilizar la secuencia A, A, C, B, B, B le dice a Murphy que fue contratado por el Coronel para que espiara al detective por si le viera con la estatuilla.

Nuestro amigo decide ir a casa del Coronel y le encuentra gravemente herido en medio de un gran destrozo en su apartamento. El Coronel le cuenta que fue atacado por un personaje a quién llaman el Camaleón. También le dice algo sobre que el Winter Chip debe ser entregado a C.A.P.R.I.C.O.R.N., que el culto lo quiere. Así mismo el Coronel dice tener un disco con información sobre el Winter Chip escondido en algún lugar de su apartamento.



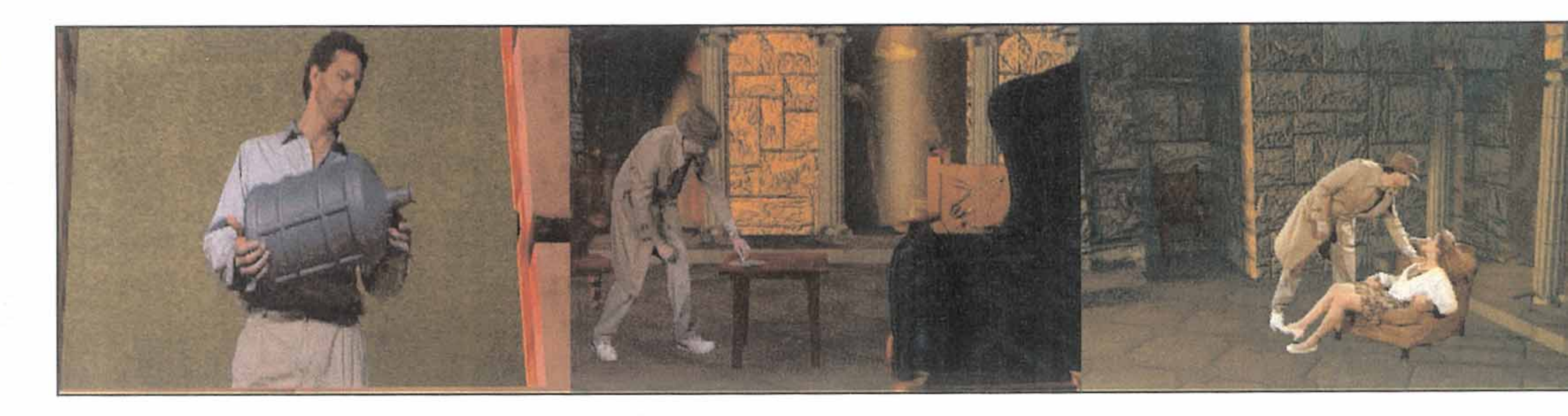
Confuso por estos últimos hechos Tex regresa a la oficina y allí se encuentra con una joven oriental que resulta ser Eddie Ching, quien quiera la estatuilla que le fue robada. Tex asegura que no la tiene y la señorita Ching le dice que quienes le contrataron para encontrar la estatuilla eran miembros del culto. Ella sólo quería mantener la estatuilla lejos de su alcance, ya que en sus manos era muy peligrosa.

Antes de comenzar el cuarto día asistimos a una nueva escena en la que otra vez el indio habla con quien parece ser su jefe. Este le ordena que encuentre el Winter Chip y no pierda de vista a Tex. ¿Qué es "el culto"? ¿Y el "Winter Chip"?

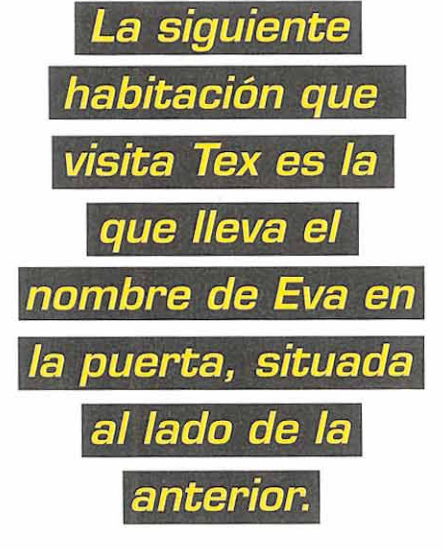
EL WINTER CHIP

DÍA 4

Con mil preguntas en la cabeza, Tex decide averiguar qué es eso de que quien le contrató para encontrar la estatuilla, o sea, la bella condesa, era de "el culto", por lo que viaja a la mansión, llevándose la sorpresa de su vida al ver que nada es lo que parecía. Ahora, la lujosa habitación que él había visita- ►



do no era más que una estancia desierta llena de porquería. Se fija entonces en un águila que está en la gran lámpara y que sostiene un objeto brillante en su pico. Para que lo suelte, Tex le enseña la lámina de oro que encontró en el hotel. Así, el pájaro suelta su lastre y Murphy coge una pitillera, de la que extrae un cigarrillo. En la papelera coge también unos trozos de papel que una vez unidos revelan un extraño mensaje. En él se informa a alguien de que no matarán a Tex por el momento, de que los planes siguen su curso, y de que se celebrará una reunión en un sitio llamado el Bastión de la santidad. Por último, antes de abandonar la mansión, Murphy encuentra un reloj sobre la repisa de la chimenea que, tras examinarlo revela un compartimento secreto.



Más tarde, el investigador viaja al apartamento del Coronel, para buscar el disco de información que éste le había revelado. Lo encuentra sin dificultad pegado en el jarrón de la derecha de las estanterías. De los cajones del escritorio del Coronel coge también una tarjeta de felicitación y una carta remitida por una tal Melahn Tode.

Para ver el contenido del CD, Tex utiliza el ordenador del Coronel. La información que contiene habla de unos experimentos llevados a cabo en G.R.S., que están siendo investigados por C.A.P.R.I.C.O.R.N., una organización secreta que vela por el bienestar de la Tierra. Se supone que en G.R.S., se reúne un culto que lucha por la pureza genética. Para ello han construido "el hijo de la Luna", un satélite artificial acondicionado a modo de biosfera que orbita alrededor de la Luna, para llevar allí a los seres más puros de la Tierra, para luego eliminar sin piedad a todo ser viviente infectado por las mutaciones, por medio de un virus. Esperarán entonces a que el virus sea inocuo y regresarán de nuevo a una nueva Tierra, pura, para empezar de nuevo. En el CD también se habla de una agente llamada Eva Schanzee, infiltrada en G.R.S., por C.A.P.R.I.C.O.R.N. Pero Eva ha desaparecido. La misión que debe llevar a cabo entonces Murphy es encontrar a Eva y hacerse con el Winter Chip, un arma desarrollada por C.A.P.R.I.C.O.R.N., para destruir "el hijo de la Luna". Por último, en el disco se apunta que hay más información en los ficheros del Coronel.

Pero estos ficheros están cerrados, y para acceder a ellos, hay que encontrar a la novia del Coronel, Melahn Tode, cuyo retrato es imprescindible levantar de la mesa que está más al fondo de la habitación.

Así que Tex viaja hasta la casa de Melahn, no sin antes revolver entre las revistas que tiene el Coronel acumuladas bajo su puerta, para descubrir el recibo de un paquete. Una vez localizada Melahn, Tex le entrega la tarjeta de felicitación tras preguntarle por el Coronel y por el Camaleón, para que confíe en él. A cambio, recibe una llave. Le entrega también el recibo, que pertenece a un pequeño trozo de papel con tres números.

Pues bien, con la llave, nuestro amigo abre el fichero del Coronel, del que extrae unos documentos en clave. Con los tres números accede a la caja fuerte escondida tras un cuadro, para coger el libro de claves que combinado con los documentos, posibilitan su lectura.

En los documentos se habla de Alaynah Moore, una ex-empleada en G.R.S., que ahora vive en el Roadside Motel, de Paul Dubois, desaparecido antes de proporcionar información a C.A.P.R.I.C.O.R.N., y del misterioso camaleón, un ser maligno con la habilidad de cambiar de forma a su antojo.

Lo primero que hace Tex es ir al Roadside Motel y encontrarse con Alaynah, que resulta ser hermana de una antigua novia suya. Alaynah le proporciona una tarjeta para entrar en las oficinas de G.R.S., ahora sin empleados, pero con vigilancia intensiva las 24 horas.

EN LAS OFICINAS DE G.R.S.

Ya en el edificio de G.R.S., Tex, que tiene que correr para no ser descubierto por el ojo vigilante, se introduce primero en la puerta con el rótulo "Research & Development" (izquierda-arriba). Allí coge: un banderín de la pared derecha del que extrae una tarjeta de acceso al ordenador de Paul Dubois, una herramienta azul del suelo, más o menos en el centro de la habitación, y una televisión portátil del primer escritorio de la derecha, oculto tras una lámpara.

Con la tarjeta, puede introducirse en el ordenador de Paul, que está en la misma habitación, al fondo a la derecha. Así se entera de que Paul estaba trabajando en un virus letal sin saberlo, que serviría para exterminar. Además descubre toda la evolución del culto a lo largo de la historia, y se da cuenta de que el maldito pájaro de cristal es un talismán que necesita el culto para completar la profe-



cía de la purificación. Para esconderse de la visita del ojo vigilante, Tex se puede esconder detrás del escritorio de Paul, agachado lo más posible.

La siguiente habitación que visita Tex es la que lleva el nombre de Eva en la puerta, situada al lado de la anterior. Allí hay una zona acristalada de alta seguridad con una rejilla de ventilación en la parte inferior. Usando la herramienta azul, Murphy se deshace de la rejilla y usa el gigger para que, atraído por un bocadillo, de su vida por la apertura de la puerta. Dentro, y buscando en los cajones, Tex coge un láser disc, un minidisco y una tarjeta de acceso verde que se encuentra junto a un papel. Tenéis que esconderos detrás del muro agujereado, para evitar que el vigilante os encuentre.

Frente a esta zona de seguridad, está el ordenador de Eva. Pero para encenderlo hace falta la tarjeta pertinente, que Tex puede ver si se agacha enfrente de la mesa, y mira su derecha. Con la tarjeta puede encender el ordenador y leer el minidisco, que contiene grabaciones de Eva sobre sus investigaciones en G.R.S.

Al lado derecho del escritorio de Eva, en la pared, hay una caja fuerte, pero hace falta una combinación. Esta combinación se encuentra en el despacho de Marcus Tucker, el jefe de Eva. Para entrar es necesario utilizar la tarjeta verde de acceso. Dentro del despacho, Tex abre los cajones del escritorio de Tucker y descubre en uno una combinación: 1-4-2-2-3-5, y una cerilla en otro. Así mismo se fija en un sistema de reconocimiento de voz que permite la apertura de una puerta al final de la estancia.

De vuelta a la habitación de la caja fuerte, ahora Tex puede abrirla para coger un tubo de ensayo con polvos víricos.

La última habitación que queda por explorar es la sala de conferencias, donde también hay otro escritorio de cuyo cajón Murphy coge un reproductor portátil de láser disc. Combinando el reproductor con la minitelevisión y el láser disc se puede ya entrar a la habitación secreta del despacho de Tucker. Allí Tex coge una figura de Buda, unos trozos de papel de la papelera y una cinta de vídeo.

Para ver la cinta, Tex regresa a la sala de conferencias. Sobre una repisa del lado izquierdo de la habitación, encuentra una llave que abre un compartimento bajo la gran pantalla que da acceso a un reproductor de vídeo. Después de encenderlo y meter la cinta, Murphy acciona los mandos situados en la cabecera de la gran mesa de conferencias. Así se entera por fin de los planes del culto: en G.R.S. han estado investigando con un polvo vírico que mezclado con tabaco u otros elementos es letal para el ser humano. El plan entonces es ir al "hijo de la Luna", y enviar cientos de satélites sobre la Tierra que esparcirán el virus mortal por todos los lados. Luego esperarán unos 30 años para regresar a la Tierra.

Antes de salir de G.R.S., Tex examina la estatua de Buda recién encontrada y advierte que era un escondite para el Winter Chip.

Antes de salir de G.R.S., Tex examina la estatua de Buda recién encontrada y advierte que era un escondite para el Winter Chip: la única arma que puede acabar con los siniestros planes del culto. Por si acaso, Tex esconde el Chip en el compartimento secreto del reloj.

Tex regresa a la oficina y se queda atónito al ver que surge un cubo en el que la imagen del indio se transforma en la de la condesa: es un mensaje. En él el indio (el Camaleón) le dice que ha raptado a Alaynah e insta a Murphy a abandonar la búsqueda del Winter Chip. Con horror, Tex se da cuenta de que la cabeza de Pug está en su dispensador de agua. Está claro que el culto habla en serio.

LA MUERTE DEL CAMALEÓN

DÍA 5

Nada más empezar el nuevo día, Tex une los papeles encontrados en la habitación secreta de Marcus Tucker: el talismán sagrado ya está en poder del culto. Además, tienen a Eva Schanzee en "el hijo de la Luna", el gigantesco satélite artificial. Marcus recibe órdenes de ir al Bastión de la santidad donde está el Camaleón, sitio que además aparece perfectamente localizado en la nota, para ser llevado de inmediato al "hijo de la Luna".

Tex se arma de valor y viaja al lugar indicado en la nota. Es un gran castillo medieval en el que se encuentra el camaleón con su prisionera, Alaynah. Mientras el Camaleón fuma distraídamente, Tex se dedica a investigar por los pasillos del castillo y encuentra unos alicates, una gema esférica que se encuentra en el ojo de una máscara y una goma roja prendida en la pared.



Tras combinar goma, alicates y gema, nuestro avispado héroe construye un tirachinas que utiliza para romper un jarrón azul que se encuentra encima de la máscara. El ruido alerta al camaleón, que abandona la sala en la que estaba, momento que aprovecha Tex para, rápidamente, combinar cigarrillo, polvo vírico y cerilla y cambiar el cigarrillo que ha dejado el camaleón en el cenicero por el cigarrillo letal recién construido. El camaleón cae en la trampa y muere.



EL RESCATE DE ALAYNAH

Murphy se fija en Alaynah: está cautiva tras un campo de fuerza. La solución se encuentra detrás de un escudo situado entre dos columnas en la misma sala que, tras ser movido revela un interruptor con el que Tex desactiva la prisión de Alaynah. Después de rechazar gentilmente los requerimientos amorosos de Alaynah, ésta le cuenta a Tex que el camaleón había fijado una cita en un lugar fuera de la Tierra llamado "Broken Skull". El plan del culto está apunto de finalizar.

Tex no pierde un momento y viaja al satélite donde se encuentra el "Broken Skull", una especie de "antro" intergaláctico. Allí habla con la dependienta, preguntándole por "el hijo de la Luna", a lo que la dependienta, después de que Tex le entrega un billete de 100 dólares, responde que para saber si es de los suyos debe entregarle el "token". La secuencia total de respuestas, desde el inicio de la conversación, es B, C, A, B, B. Nuestro detective sale entonces a la busca del "token", dirigiéndose al Roadside Motel para preguntarle a Alaynah. Ésta le dice que el culto utiliza un antiguo dólar de plata como símbolo., Eso es el Token. Y qué mejor sitio para buscar un artículo de esas características que la tienda de empeños de Rook, quien, agradecido por la resolución de su caso de atraco, entrega a Murphy uno de los dólares de plata de su colección.

Tex vuelve entonces al "Broken Skull" y le entrega el dólar a la camarera. Esta le dice que de acuerdo, que vaya a una habitación contigua y diga la frase "Jacks or Better". Allí se encuentra un tipo más que desagradable quien, si Tex responde de B nada más empezar a hablar, le invitará a jugar cuatro veces al "Ferrelette", un juego en el que Tex debe ganarse su pasaje al "hijo de la Luna" para intentar encontrar a Eva y detener los planes del culto con el "Winter Chip". Las soluciones al juego son: primera partida, la bola de arriba-derecha; segunda: centro; tercera: abajo, y cuarta: abajo de nuevo.

Tex sale victorioso de la prueba y regresa al bar. Allí habla de nuevo con la camarera B, A, B, B y se toma una copa que le proporciona desastrosos resultados. Murphy pierde el conocimiento.

EN "EL HIJO DE LA LUNA"



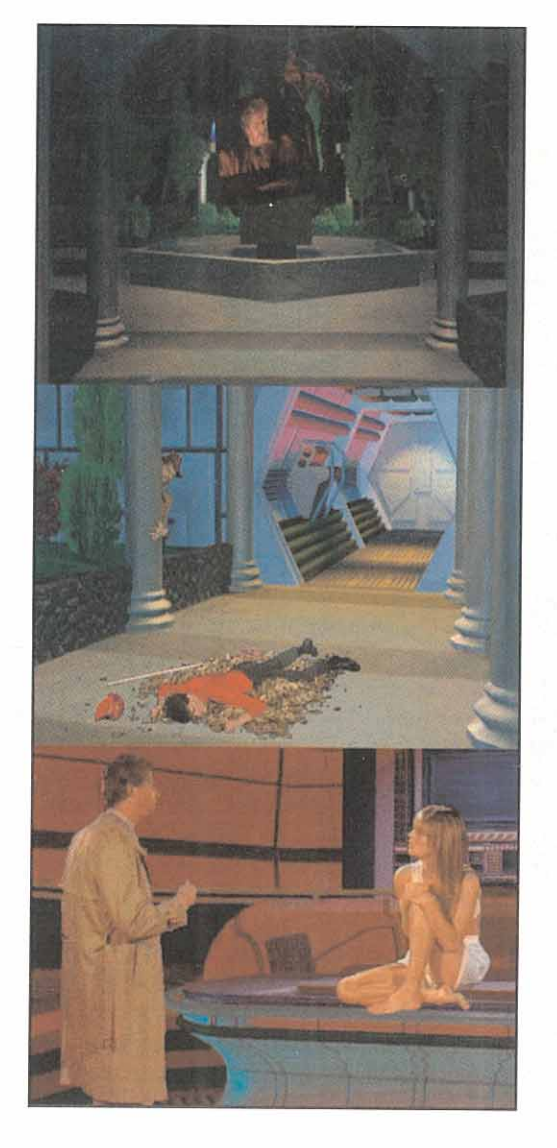
Sin darse cuenta, Tex ha sido llevado al "hijo de la Luna", donde nada más despertarse, recibe la "visita" de un nuevo cubo de mensajes. Esta vez es el jefazo, que resulta ser Lowell Percibal, quien le habla, diciéndole que si quiere, se puede unir a la causa, viviendo durante 40 años en el satélite, para luego regresar a la Tierra. Murphy duda, pero se acuerda de sus amigos mutantes, víctimas inocentes del fascismo del culto, y decide seguir con el plan de destruir el satélite.

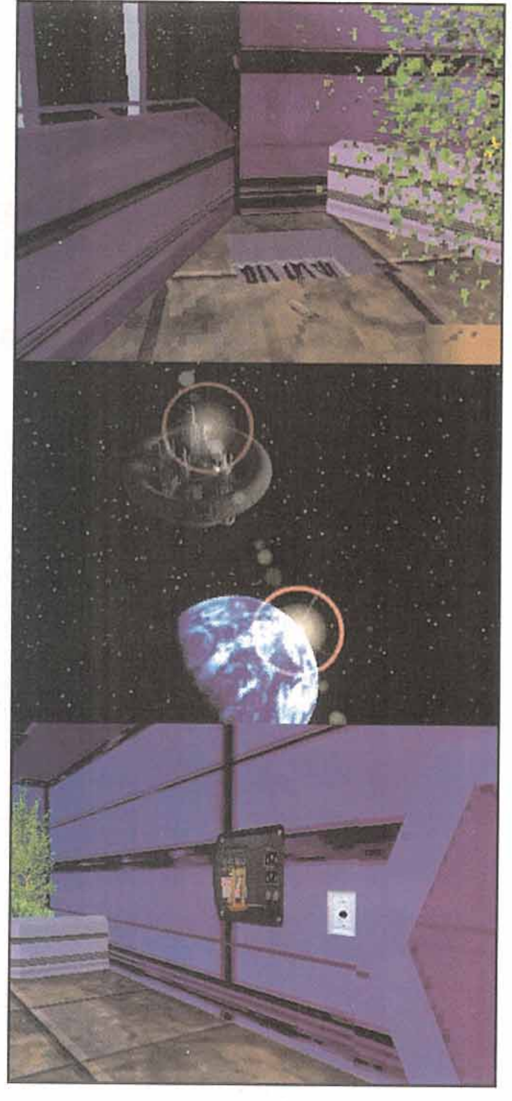
Le han quitado todas las cosas que levaba, excepto el reloj, donde lleva escondido el Winter Chip, y le han dejado encerrado en una especie de jardín, para que piense si unirse a ellos o no.

Lo primero que hace Tex es coger una piedra de color blanco incrustada en el empedrado de la estatua que domina la sala.

Lo primero que hace Tex es coger una piedra de color blanco incrustada en el empedrado de la izquierda de la estatua que domina la sala. Un poco más a la izquierda hay una especie de armario con una puerta hexagonal que puede ser abierto. En su interior hay una lata de fluido inflamable. Al fondo de la sala, junto a la gran ventana desde la que se puede ver el planeta Tierra, Tex encuentra otra piedra, un pedernal, sobre la repisa de la derecha.

Caminando ahora hacia la puerta de salida, que está cerrada, Tex coge de uno de los jardines, un rastrillo. Luego se fija en el montón de hojas secas que hay debajo de la





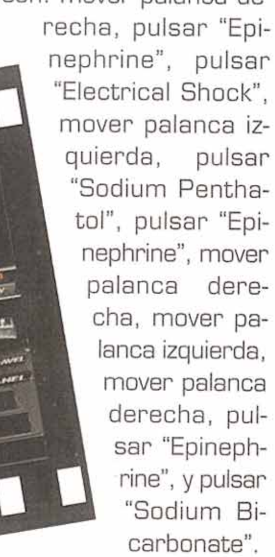
puerta. También se percata de un pequeño detector de incendios situado en la parte de arriba. Trazado un plan en su cabeza, Murphy deposita el rastrillo entre las hojas, derrama el fluido inflamable por encima de ellas y combina las dos piedras para hacer saltar chispas entre las hojas, y se esconde tras una columna.

Al rato, aparece un guardián alertado por el humo que, al intentar apagar el fuego con el pie, pisa el rastrillo y se lleva un buen golpe en la cabeza, quedando inconsciente. Momento que aprovecha nuestro amigo para salir al exterior de los jardines.

Tex se encuentra entonces en una especie de laberinto. Como lo primero es encontrar a Eva, se dirige hacia la derecha, hasta llegar a una puerta con un cartel que dice "Stasis Room".

Allí se encuentra Eva, en un estado inconsciente controlado por una máquina. Tex se acerca a la consola de control y decide intentar reanimarla. Para ello, primero mueve la palanca de la izquierda hasta que se enciende una luz roja cuadrada en la parte inferior de la pantalla, indicando que la cosa va bien.

Los siguientes movimientos, seguidos por las luces rojas son: mover palanca derecha, pulsar "Epinephrine", pulsar "Electrical Shock", mover palanca izquierda, pulsar "Sodium Penthatol", pulsar "Epinephrine", mover palanca derecha, mover palanca izquierda, mover palanca derecha, pulsar "Epinephrine", y pulsar "Sodium Bicarbonate".



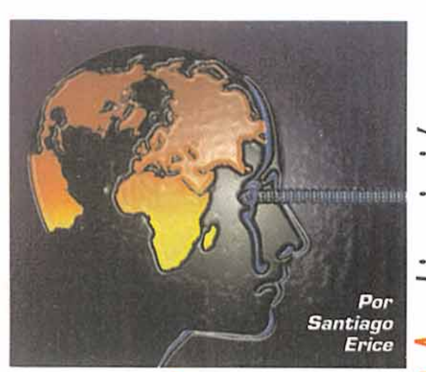
Después de la reanimación de Eva, Tex habla con ella y le dice que faltan 45 minutos para la "purificación". Eva entonces le da instrucciones para usar el Winter Chip. Tex lee estas instrucciones para saber que lo que debe hacer es encontrar un pequeño ordenador y los cables necesarios para insertar en él el Winter Chip y conectar el conjunto al ordenador central del "hijo de la Luna". Así, Tex se dirige hacia la izquierda hasta llegar a una puerta que pone "Residential Decks", pero NO ENTRA EN ELLA, sino que coge una pequeña tubería del suelo. Acto seguido, se dirige a otra puerta, situada a la izquierda del "Herboretum" en la que pone "Observatory Deck". Allí sí entra, y coge una copa con pajita de una de las mesas. Tras examinar la copa, decide quedarse sólo con la pajita. Ahora mueve un planta situada al fondo a la derecha, para descubrir un panel en el suelo que puede abrir con la tubería. Bajo el panel, Tex coge un cable de conexión.

El siguiente movimiento es usar la pajita con el panel situado a la izquierda de la puerta, para abrir el compartimento que facilita la conexión con el ordenador central de la estación espacial. Luego, Tex usa la llave que le ha dado Eva para abrir el otro panel, a la derecha de la puerta, en el que se encuentra el miniordenador (la situación del miniordenador suele variar en cada partida, ya que a veces se encuentra en este panel, y otras veces está escondido en el laberinto). Cogido el miniordenador, Tex lo combina con el Winter Chip y con el cable, para luego conectarlo al panel de la izquierda, es decir, al ordenador central del "hijo de la Luna". Así, el Winter Chip infecta todos los sistemas de la estación, y Tex sale corriendo para salvar su vida.



Así, Tex finaliza su aventura con éxito. Sólo resta ver que en el séptimo día, Tex Murphy descansó y se dedicó a dar clases de baile en su oficina, hasta que un día recibe una inesperada visita. Aquel día desde todos los rincones de la calle se oyó un estremecedor grito...

F.J.R.



Cuatro años de un sello independiente

ESAN OZENKI RECORDS

Para conmemorar su cuarto aniversario, el sello vasco Esan Ozenki ha editado un recopilatorio de título homónimo con algunas de las canciones más representativas de los grupos que forman su catálogo.



Ahí está la mezcla de ritmos de Negu Gorriak, las guitarras distorsionadas de Delirium Tremens, el rock callejero de E.H. Sukarra, el heavy metal de Su Ta Gar, el espíritu punk de Etsaiak, la recuperación de una banda desaparecida y clásica como es Kortatu, la incitación al baile de Danba, el trash de Anestesia, la combinación del rock duro con instrumentos tradicionales vascos de Lin Ton Taun, la calentura de Les Mecaniciens, el enigma de Ama Say y la dureza de Bap!!

Ezan Ozenki Records nació en el año 1.991 impulsado por el grupo Negu Gorriak con la intención de mantenerse al margen de los canales de distribución y comunicación establecidos, espíritu de funcionamiento autogestionario y la idea de apoyar a la música interpretada en euskera. Desde el principio, el excelente directo "los Negu" y sus repetidas giras internacionales permitió a este sello alcanzar una repercusión superior a la que se supone a una compañía independiente pequeña y, sobre todo, de planteamientos tan radicales.

Una partida peligrosa

«LA TABLA DE FLANDES»





La posición de ajedrez en torno a la que giran los protagonistas de «La tabla de Flandes» es tan peligrosa como poco convencional; se muestra en una pintura del siglo XV y desvela el nombre de un asesino. ¿Qué relación guarda con la muerte de un profesor de arte que investigaba sobre el cuadro? La antigua novia de éste, Julia, intenta averiguarlo ayudada por un maestro de ajedrez, Domenec, y su tutor, César; pero, según van descubriendo las jugadas que dieron lugar a la posición, fallecen personas simbólicamente representadas por las piezas. Todo parece indicar que la próxima víctima será Julia si no descubren antes el secreto que esconde la tabla de Flandes.



La película se basa en el best-seller del mismo título escrito por Arturo Pérez Reverte y ha sido dirigida por el norteamericano Jim McBride, realizador también de filmes como «Sin aliento» (un aceptable remake del «A Bout De Souffle» de Goddard maltratado injustamente por una crítica dogmática que no acepta la revisión de sus mitos), «Mi querido detective» (correcto thriller ambientado en Nueva Orleans) o «Gran Bola de Fuego» (éxito entre el público teen protagonizado por Dennis Quaid y Winona Ryder). Kate Beckinsale (Julia), Paudge Behan (Domenec) y John Wood (César) encarnan los principales papeles de «La tabla de Flandes», una película que entretendrá a los seguidores del cine policiaco y de misterio que no exijan personajes creíbles y/o alejados del tópico y cuyos conocimientos del ajedrez sean escasos o nulos.

Un solista para pistas de baile

CARLOS BERLANGA

Después de varios años dedicado al diseño y la pintura, y mientras semanalmente compone la música para la serie de televisión «Villarriba y Villabajo», Carlos Berlanga ha retomado su carrera como cantante solista para las pistas de baile con la aparición de su disco «Indicios». Las manías, obsesiones e influencias de este personaje clave de la llamada "movida madrileña" que escandalizó a unos pocos en Kaka de Luxe, se trabajó/copió el pop británico más moderno en Alaska y los Pegamoides y fue superventas con Dinarama.

Vainica Doble, Ana Belén y Marisa Medida en el mismo saco; el punk y los ordenadores unidos; la electrónica de jóvenes como Family o Le Mans mezclados con el brasileño Jobim y la prensa del corazón; petardeo y cotilleos, cine de terror y casquería junto al mundo mágico de Paul Bowles; el París más elegante y el Madrid más estúpidamente provinciano; el solidario 0,7 por ciento y el individualismo occidental. Contradictorio, imaginativo, inteligente, kitch, moderno, superficial, hortera, irónico..., que es el personaje.





La mafia rusa se tira en paracaidas

«VELOCIDAD TERMINAL»



En «Velocidad terminal» se dan cita espectaculares acrobacias aéreas, la mafia rusa, una intriga de espionaje internacional, un instructor de paracaidismo que no se cree la "versión oficial" de un accidente y decide investigar por su cuenta, y una enigmática mujer que finge su propia muerte con oscuros propósitos. Un puñado de ingredientes que, por lo menos a priori, garantizan colas ante las salas cinematográficas donde se proyecte esta película. Esta predicción se acentúa si consideramos que cuenta con la particularísima belleza que Nastassja Kinski mostró anteriormente en «Tess», «El beso de la mujer pantera», «Corazonada», «El hotel New Hampshire» o «París, Texas», y con el popular Charlie Sheen de «Wall Street» o «Platoon».



«Velocidad terminal» ha sido dirigida por Deran Sarafian, un realizador salido de la prolífica factoría de Roger Corman especializado en películas de acción que protagonizan tipos duros como Jean-Claude Damme («Libertad para morir») o Christopher Lambert («Gunmen»).

Con tales antecedentes, está claro que, en el filme que nos ocupa, predominan las escenas de riesgo y la espectacularidad de los saltos en paracaídas antes que la intriga o la complejidad de los sentimientos de los protagonistas.

Y para completar el círculo –como ya ocurriera con «Demolition Man»–, una canción de Sting, «This Cowboy Song», contribuye a apoyar promocionalmente la película.



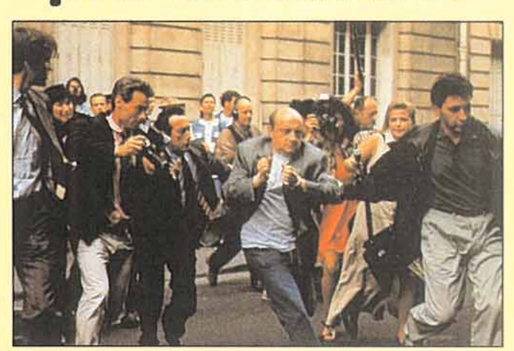
Viaje al mestizaje

LA FRONTERA

Con su nuevo disco, «La rueda de las armas afiladas», los componentes de La Frontera demuestran que durante los últimos meses han escuchado a bandas como Red Hot Chili Peppers o Living Colour y que no se cortan un pelo a la hora de mostrar y cambiar sus influencias. Del rock vaquero y la épica a "lo Ennio Morricone" de sus principios al "rock-funky" del 95 (también con querencias épicas), pasando por el "grunge", el rap, la tranquila balada o la distorsión guitarrera del más clásico y convencional "hardcore". Sin pudor si se cumple el objetivo: comunicar y soltar adrenalina, transmitir vientos huracanados para que la audiencia sude y se divierta. La Frontera –antes Muñecas Repollo– siempre ha girado en torno al son que ha tocado su líder, Javier Andreu, un tipo de fuerte personalidad y empuje, máximo responsable ideológico y musical de la veterana banda madrileña. Además de ser uno de los más comerciales grupos españoles de rock, sus discos y su directo han conseguido una cierta repercusión en países europeos como Portugal.

No es oro todo lo que reluce

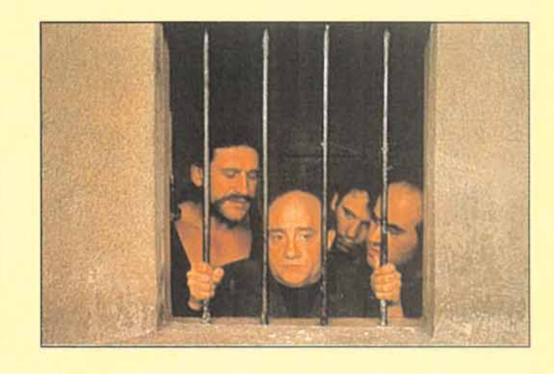
«¡MALA FAMA!»





Quienes sueñen con la celebridad –atraídos por el "glamour" de Hollywood, el rosa chillón de ¡Hola!, la prepotencia de la "rock star" o la gloria de los futbolistas– quizás descubran que no siempre es oro todo lo que reluce después de ver «¡Mala fama!»; una película dirigida y protagonizada por Michel Blanc («El quimérico inquilino», «Monsieur Hire»), a quien acompañan en sus tareas interpretativas Carole Bouquet («Ese oscuro objeto del deseo», «La maté porque era mía») y Philippe Noiret («Cinema Paradiso» y también «La maté porque era mía»).

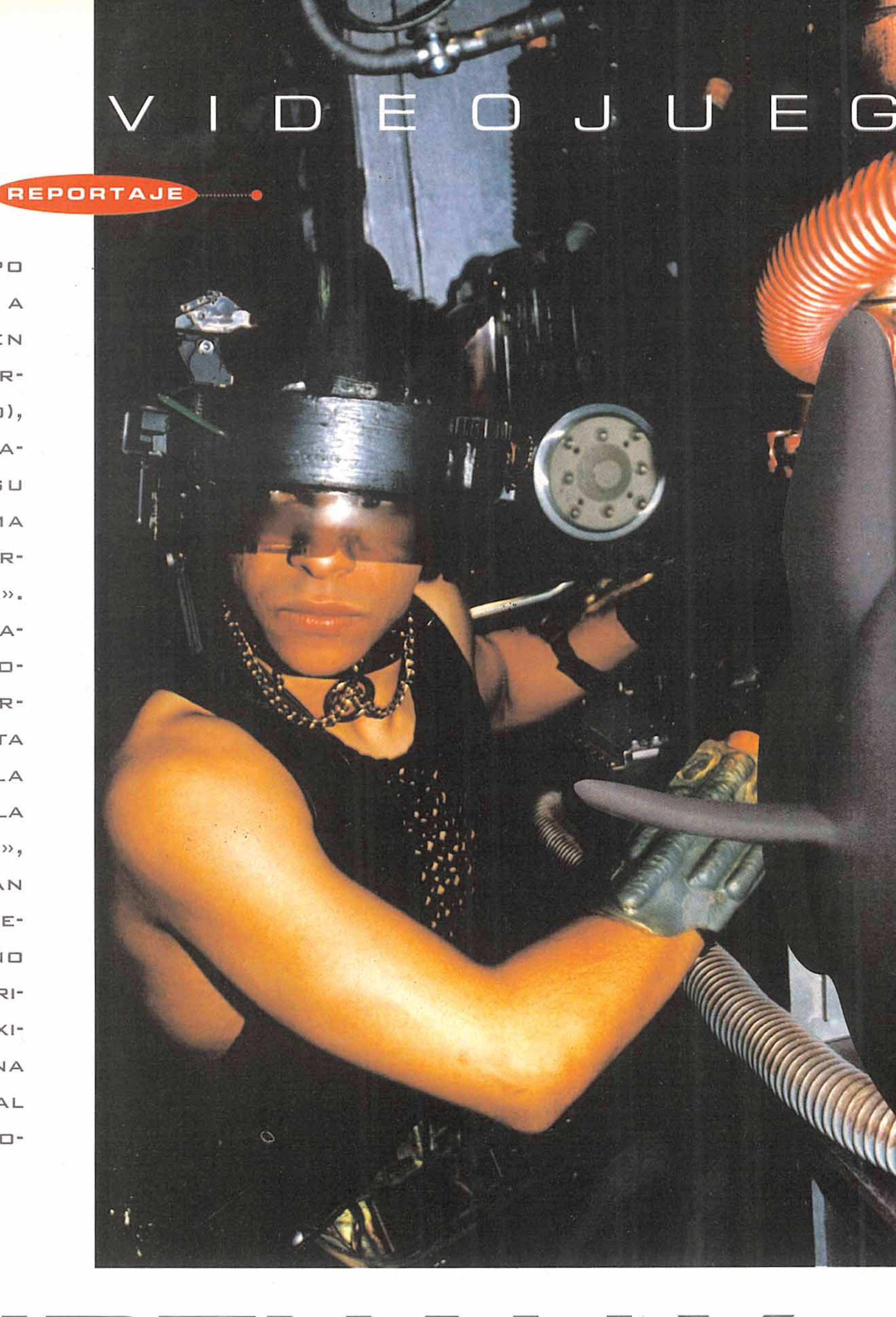
En esta desmadrada comedia europea, ser reconocido por la calle es sinónimo de la más horrorosa de las pesadillas, recibir una buena paliza en vez de besos de los fans, insultos y acosos y no honores, terminar en la cárcel en lugar de ser el protagonista de un homenaje laudatorio. El personaje central está atrapado en un callejón sin salida, no entiende lo que pasa y cuando lo empieza a comprender es peor, nadie le ayuda y cuando le echan una mano es para aumentar el embrollo. Él ha comprendido en propia carne que la existencia de un famoso puede ser tan complicada como la de un pavo en vísperas de Navidad.



UN VIDEOJUEG

REPORTAJE

HACE POCO TIEMPO FUIMOS INVITADOS A PASAR UN DÍA EN ANGLIA TV, EN NORWICH (REINO UNIDO), DONDE ESTA COMPAÑÍA PRESENTÓ SU NUEVO PROGRAMA PARA JÓVENES «VIRTUALLY IMPOSSIBLE». REALIZADA EN COLABORACIÓN CON BROADSWORD, TELEVIRTUAL Y SALT, ESTA PRODUCCIÓN ES LA CONTINUACIÓN DE LA SERIE «NIGHTMARE», QUE TUVO UN GRAN ÉXITO EL PASADO VERANO EN EL REINO UNIDO, SIENDO LA PRIMERA QUE SE APROXIMÓ –AUNQUE DE UNA FORMA LIMITADA– AL CONCEPTO DE VIDEOJUEGO TELEVISADO.



«VIRTUALLY IMPOSSIBLE»

O TELEVISADO

Muchos de vosotros os preguntaréis qué tiene que ver un programa británico de televisión con el público español. Pues bien, el mismo equipo que produjo la versión original del programa está en negociaciones con una cadena española de televisión, y a lo largo de este año podremos verla en nuestro país. En «Nightmare» la acción giraba en torno a grupos de adolescentes que se sumergían en el mundo de la Realidad Virtual, guiados por un miembro del equipo con los ojos vendados a través de un entorno al estilo de "Dragones y Mazmorras" generado por ordenador, explorando escenarios y resolviendo problemas de inteligencia en busca del premio final.

IDEAS SIMILARES

«Virtually Impossible» está basado en la misma idea, sólo que en este caso se exploran mundos virtuales completos, en lugar de pequeños "escenarios" estáticos, lo que da como resultado un juego mucho mayor y mejor. En un principio, la serie tiene cinco zonas de juego diferentes: una sección de disparos, un juego de carreras, un nivel de exploración al estilo «Doom», una sección de pinball –en la que un miembro del equipo actúa como bola– y una sección al estilo «Tetris».

Los diversos juegos que componen «Virtually Impossible» fueron concebidos por la firma SALT, que tiene su cuartel general en Surrey (Reino Unido). Esta compañía sentó las bases de la serie en sólo seis meses, aunque constantemente se están añadiendo nuevos matices y detalles, incluso durante el proceso de filmación. Para mantener alto el interés del público, los juegos variarán todas las semanas, y tal vez de esa variedad y capacidad de inventiva dependerá la fidelidad de los espectadores.

En esta serie un equipo de cuatro jóvenes parte con la misión de recuperar juegos de ordenador pirateados por la mala de turno, la "Mujer de Hielo" (Tricia Hancock). Los concursantes ganarán puntos de acuerdo con las tareas que realicen, enfrentándose a veces al gladiador de la "Mujer de Hielo", un guerrero denominado "La Helada" (David Gilles). Sorprendentemente, en su lucha contra este temible monstruo contarán con la ayuda de un..., ¡pez!, llamado Codsby, un personaje generado por ordenador, dotado de voz humana. La figura de Codsby está compuesta por más de 2.500 polígonos, completamente animada y sombreada, manipulada a través de una estación de trabajo Crimson SGI.

Pero fuera de la pantalla esta animación se trata del actor/cómico Logan Murray, que se conecta a Codsby mediante un sistema de voz "VActor" (Virtual Actor), que se utiliza para imitar los movimientos bucales y faciales de Logan mientras éste habla. Si uno echa un vistazo a la mesa de control de Codsby, se podrá observar que el monitor inferior muestra a Codsby tal como lo ven los jugadores, el monitor intermedio indica el juego al que están jugando y la pantalla superior es la visión ►



El estudio donde se realiza este programa es una nave intergaláctica en la que no falta de nada.



que tiene Logan de los jugadores. Al fondo se encuentra el controlador de "VActor" y delante de dicho actor, sobre el escritorio, se puede ver el joystick que Logan usa para mover a Codsby por la pantalla.

MARAVILLAS DE LA TÉCNICA

Los gráficos y los objetos que se encuentran en todas estas secciones están muy bien diseñados –especialmente el nivel de disparos–, elaborados y dotados de sombras Gourad en 3D Studio, un paquete de construcción y renderización de objetos en 3 dimensiones que ya resultará muy familiar a todos los artistas de videojuegos que lean estas líneas.

Un detalle muy interesante es que en la sección de "Skimmer" (disparos), la cámara ofrece un segundo punto de vista independiente del que tiene el jugador, de modo que se pueden ver varios primeros planos de la acción según transcurre el juego. Los combates aéreos de programas posteriores se representan de una forma tan realista a través de estos puntos de vista diferentes, que constituyen una auténtica delicia visual. Hay que añadir que, en ambos casos, las imágenes se mueven fantásticamente y, a primera vista, son capaces de producir verdadero miedo a volar sin levantar los pies del suelo.

Los escenarios fueron diseñados por el mismo equipo que hizo la serie de televisión «Red Dwarf», y la atmósfera de la sala de control principal desde la que Codsby el resto del equipo guían al jugador por estos mundos virtuales es muy parecida a la de dicha serie. Todo es impecable, profesional, creíble e incluso "palpable".

Desde el punto de vista técnico, la acción –al igual que en «Nightmare»– es una combinación de actores reales filmados sobre un fondo azul y los decorados generados por ordenador, a través de la mesa de mezclas del estudio. Los disparos contra una superficie mate, que en su día constituyeron un truco de efectos especiales, ahora se utilizan una y otra vez en la televisión, desde la información meteorológica hasta las grandes producciones cinematográficas,

como un sistema para hacernos creer que un actor se encuentra en un cierto escenario. Por decirlo de una forma más simple, imagínense dos canales de televisión que se puedan combinar para producir una sola imagen. En el canal uno tenemos un decorado filmado o fijo que muestra, por ejemplo, una escena desértica; en el otro canal tenemos al actor filmado contra una gran cortina de un solo color, normalmente el azul. La mesa de mezclas del estudio se utiliza a continuación para "eliminar" el color azul del decorado de los actores en el canal dos y, allá donde se encontrara esa misma tonalidad, sustituirla por los escenarios filmados del canal uno. Siempre que la iluminación de ambas escenas coincida, el espectador juraría que se trata de una sola toma y que el actor se encuentra realmente donde finge estar. A veces, esta técnica puede fallar, cuando el actor tiene una mota azul en su ropa y el punto ocupado por ella se transparenta, ya que dicho color ha sido eliminado.

TRES PUNTOS DE VISTA

En las secciones de disparos y en las de tipo «Doom», la pantalla envolvente de tres secciones que el jugador ve está de hecho compuesta por tres vistas independientes; las perspectivas uno y tres que aparecen a izquierda y derecha del jugador en una situación al estilo «Doom» ofrecen paredes separadas, mientras que la pantalla dos contiene la visión frontal.

Cada una de estas vistas está elaborada por su propio Pentium, pero, sin duda, la sincronización de todas ellas constituye una auténtica pesadilla. Esta misma pregunta se la trasladamos a Brian Salt, perteneciente a la compañía del mismo nombre: "Es difícil conseguir que todas ellas se desarrollen simultáneamente, y al principio de cada programa hay que realizar un pequeño ajuste para que todas las perspectivas funcionen al unísono. Lo difícil era, y sigue siendo, armonizar todos los objetos y datos de colisiones que están incluidos en estos mundos. Lo peor es la sección de 'Skimmer' (disparos), donde la enorme cantidad de objetos que debemos actualizar nos levanta auténtico dolor de cabeza –afirma Brian–.

Otro problema para nosotros fue perfeccionar el aspecto de los juegos. Algunas de las texturas que desarrollamos parecían buenas en 3D Studio, pero cuando nos poníamos a importarlas a la serie, o no tenían muy buena pinta o simplemente no se trasladaban correctamente a una pantalla más grande. Muchos de los gráficos fueron creados y rechazados al menos seis veces antes de que el resultado nos dejara satisfechos."

D.D.F./J.C.R.

Los gráficos y los objetos que se encuentran en todas estas secciones están muy bien diseñados –especialmente el nivel de disparos–, elaborados y dotados de sombras Gourad en 3D Studio.



Logan Murray, actor que presta la voz a Codsby

TRABAJAR CON JÓVENES ES MUY GRATIFICANTE

"Una de las principales razones para que el personaje fuera un pez, era que la carencia de brazos y piernas facilitaría las actualizaciones y los mapeados en tiempo real".

DEBEMOS RECONOCER QUE LA FIGURA DEL PEZ CODSBY TIENE MUCHO ENCANTO, Y QUE AL CABO DE CIERTO TIEMPO SE HACE CADA VEZ MÁS DIFÍCIL RECORDAR QUE NO ES MÁS QUE UN ACTOR LO QUE HAY DETRÁS DE ESE ANIMAL... ENTRE BASTIDORES CONSEGUIMOS HABLAR CON EL "ALTER EGO" DE CODSBY SOBRE ESTE PECECILLO. LOGAN MURRAY ES UN JOVEN PROCEDENTE DE CANADÁ, QUE ACTÚA REGULARMENTE EN CLUBES DEL REINO UNIDO Y PARECE MÁS QUE SATISFECHO DE ENCONTRARSE AHORA MISMO REALIZANDO ESTE TRABAJO.

MICROMANÍA: ¿Cómo te dieron el papel de Codsby?
LOGAN MURRAY: *Anteriormente había trabajado en la radio y en la televisión, además de en dos obras de teatro y de doblar series como «Bib and Bob» y «Daniel el Travieso». También había presentado el concurso «Connect Four». Cuando surgió esta oportunidad de trabajo los promotores de «Virtually Impossible» sabían que podía poner voces graciosas y que había presentado ya un programa de televisión. Eso es lo que les decidió a contratarme. No me dieron ningún tipo de indicación sobre cómo debía ser el personaje. Después de un par de pruebas, acabé por adoptar el acento de los habitantes del Atlántico central, pues supongo es la voz más apropiada para un bacalao...*

M.M.: ¿Por qué un pez? No parece muy propio...
L.M.: *Una vez que la trama original estuvo elaborada, se habló de introducir algún personaje que pudiera interactuar con los jugadores mediante el sistema "VActor". Dicho personaje acabó siendo un pez por diversas razones. Una de las principales es que la carencia de brazos y piernas facilitaría las actualizaciones y los mapeados en tiempo real.*

M.M.: ¿Tienes que modificar la velocidad o tu forma de hablar para permitir que el sistema siga los movimientos de tu boca?
L.M.: *Realmente, no. Hay un pequeño retardo, pero no lo suficiente como para que se note una gran diferencia. Siempre me había preguntado cómo se sentiría uno al ser el artista en la sombra... En muchos aspectos desempeñar el papel de Codsby supone la realización de algunos de mis sueños infantiles. Siempre había deseado ser uno de los ayudantes del Dr. Who, e incluso ahora mismo no me lo pensaría dos veces ante la posibilidad de hacer algo parecido a «Red Dwarf». Estar aquí involucrado en este proyecto es sumamente gratificante.*

M.M.: ¿Es muy difícil mantener el control de los jugadores?
L.M.: *Suena a tópico, pero trabajar con jóvenes es tremendamente divertido, y éstos suelen creer enseguida en ti como personaje, lo cual es muy satisfactorio.*



TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS



TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.



¡Haz tu pedido por teléfono!
o utiliza el cupón de pedido

902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H - SABADOS DE 10,30 A 14 h

FAX: (91) 380 34 49

ORDENADORES PC

IVA INCLUIDO

LOS MEJORES PRECIOS EN COMPATIBLES



486 DX2 66

- PROCESADOR 486 DX2 66 Mhz.
- CACHE 256 Kb
- DISCO DURO 428 Mb
- 4 Mb RAM
- DISQUETERA 3,5"
- MS-DOS 6.2
- MONITOR 14" SVGA COLOR 0,28 MM 1024x768 BAJA RADIACION
- TODO VESA

169.900

PRODUCTOS PRIMAX




ESCANER DE MANO

ESCANER 256 ESCALAS DE GRISES	22900
ESCANER 32 BLANCO Y NEGRO	13500
ESCANER COLOR 24 BITS 16,8 millones de colores	42900

ESCANER MOTORIZADOS

ESCANER COLOR MOTORIZADO 24 BITS	57900
ESCANER ESCALA DE GRISES MOTORIZADO	32900

Todos los escáneres incluyen OCR

RATON 3 BOTONES – 1990

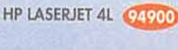


DATA PEN – 54900

CONTROL PAD FIRESTORM – 1 JUGADOR CON CABLE – 2100

IMPRESORAS





EPSON LX300
EPSON
9 AGUJAS, 264 CPS, 80 COLUMNAS
B/N 24900
COLOR 34900

STYLUS COLOR
EPSON
720 999, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
STYLUS COLOR 89900

HP DESKJET
HEWLETT PACKARD
600x300 PPP, 240 CPS, ALIMENTADOR 100 HOJAS
520 49900
500 COLOR 57900

HP LASERJET 4L
HEWLETT PACKARD
300PPP, 4 PPM, ALIMENTADOR 100 HOJAS
HP LASERJET 4L 94900

Friendware








Juego	Shareware	Registrada
WACKY WHEELS	650	4990
DOOM	650	
ONE MUST FALL	650	5990
BLAKE STONE	650	4500
EPIC PINBALL	650	9600
JAZZ JACKABBIT	650	6500
RAPTOR	650	4990
MYSTIC TOWERS	650	4500
HALLOWEEN HARRY	650	
DUKE NUKEN II	650	
HOCUS POCUS	650	4500
Z80 EMULATOR	650	
SPEAR OF DESTINY	650	6990
NEO BOOK	650	8600
WOLFENSTEIN 3D	650	6500

OS2 WARP Versión 3



9.400

- Sistema operativo 32 Bit Multitarea real
- Ejecuta todas las aplicaciones DOS y Windows
- Amplio soporte multimedia
- Lenguaje REXX
- Programas de Gestión profesional incluidos: Procesador de textos, Hoja de cálculo, Base de datos, Informes, Agenda, Comunicaciones, Envio/recepción de fax, Conexión compuserve, Conexión Internet

Sound BLASTER

S.BLASTER 16 MultiCD ASP – 31.990

Sound BLASTER 16 MultiCD – 25.990

Sound BLASTER AWE32 – 45.900

Sound BLASTER 16 SCSI-2 ASP – 38.990

DISCOVERY CD 16

ES UN SISTEMA COMPLETO MULTIMEDIA CON UN FASCINANTE HARDWARE Y SOFTWARE SELECCIONADO.

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- ALTAVOCES ESTEREO Y MICROFONO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE: UTILIDADES DE CREATIVE, CREATIVE VOICEASSIST, CONSPIRACY, SYNDICATE, ALDUS GALERY EFFECTS, ALDUS PHOTOSTYLER SE, ALTAMIRA COMPOSER, HSC DIGITAL MORPH Y HSC KAI'S POWER TOOLS.

44.990

Sound BLASTER 16 Value Edition

DISFRUTE DE UN SONIDO ESTEREO DE ALTA CALIDAD EN 16 BITS. SE ACOMPAÑA DE SOFTWARE PARA MANIPULACION DE SONIDO Y DE DESARROLLO DE APLICACIONES ORIENTADAS AL MISMO.

- MUESTREO Y REPRODUCCION ESTEREO EN 16 Y 8 BIT DE 4 A 44,1 KHz.
- SINTETIZADOR MUSICAL FM EN ESTEREO CON 20 VOCES A 4 OPERADORES.
- CONTROL POR SOFTWARE DEL NIVEL DE GRABACION, NIVEL DE REPRODUCCION, AGUDOS, GRAVES, GANANCIA DE ENTRADA Y DE SALIDA.
- ENTRADAS DE LINEA ESTEREO, CD AUDIO ESTEREO, MIDI Y MICROFONO. FUENTES Y CANALES MEZCLABLES.
- AMPLIFICADOR CON CONTROL DE GANANCIA AUTOMATICO.
- INTERFACE MIDI QUE SOPORTA LOS ESTANDARES MPU-401 UART Y SOUND BLASTER MIDI. DISPONIBLE ADAPTADOR MIDI CON SECUENCIADOR.
- PUERTO MIDI/JOYSTICK ESTANDAR.
- INTERFACE CD ROM PARA LA UNIDAD DE CREATIVE.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- TOTALMENTE COMPATIBLE CON SOUND BLASTER.

17.990

GAME BLASTER CD16

EL GAME BLASTER CD16 CONVIERTE SU ORDENADOR EN UN EXCITANTE SISTEMA ARCADE. SE ACOMPAÑA DE UNA SELECCION DE LOS MEJORES JUEGOS Y EL EQUIPAMIENTO MULTIMEDIA NECESARIO PARA DISFRUTAR AL MAXIMO.

- TARJETA DE AUDIO ESTEREO DE ALTA CALIDAD SOUND BLASTER 16.
- UNIDAD CD-ROM (IGUAL MODELO DEL KIT CD ROM)
- JOYSTICK DE ALTO RENDIMIENTO CON EMPUÑADURA ERGONOMICA, GATILLO, BOTONES DE DISPARO CONMUTABLES, AUTODISPARO Y VENTOSAS PARA MAYOR CONTROL.
- SE INCLUYEN ALTAVOCES ESTEREO.
- DRIVERS PARA DOS Y WINDOWS 3.1. COMPATIBLE CON OS/2 2.1.
- SOFTWARE DE JUEGOS: CONSPIRACY, SINDICATE, REBEL ASSAULT, IRON HELIX, SIMCITY 2000, LEMMINGS Y INDIANAPOLIS 500... THE SIMULATIONS. ADEMAS LOTE DE 4 JUEGOS DE MICROPROSE.
- OTRO SOFTWARE INCLUIDO: CREATIVE WAVESTUDIO 2.0, CREATIVE SOUNDO'LE, CREATIVE ENSEMBLE, CREATIVE TALKING SCHEDULER, CREATIVE MOSAIC.



64.900

KIT CD-ROM

25.990

SI YA TIENE UNA SOUND BLASTER PRO, SOUND BLASTER 16 O SOUND BLASTER 16 MULTICD, ESTE ES EL COMPLEMENTO IDEAL PARA AMPLIAR SU SISTEMA MULTIMEDIA. PODRA DISFRUTAR DE LOS BENEFICIOS DE LA TECNOLOGIA CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD A UN ATRACTIVO PRECIO.

- UNIDAD CD-ROM MULTISESION DE DOBLE VELOCIDAD. CAPACIDAD: 680 Mb. TRANSFERENCIA: 300 Kb/S, ACCESO: 320 ms. BUFFER: 64 Kb. COMPATIBLE CON MULTISESION PHOTO CD, PREPARADO CD-ROM XA.
- BANDEJA DE CARGA FRONTAL AUTOMATICA CONTROLADA POR SOFTWARE.



HARDWARE OPCIONAL	
ASP	11900
CABLE JOISTICK DOBLE	1990
CABLE ATENUADOR MEZC.	1990
SB MIDI BOX	15900
SB MIDI KIT	8900
WAVE BLASTER	39900
MIDI BLASTER	39900

MODEMS



MODEM/FAX 22 BIS interno 9600	10900
MODEM/FAX 22 22 V23 externo 9600	22500
MODEM/FAX 32 BIS V23 interno 14400	27500
MODEM/FAX 32 BIS V23 externo 14400	29900

MODELOS CON SOFTWARE ESPECIFICO Y CABLES

DISCOS VIRGENES



10 DISCOS 3 1/2 - 995 -

10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -

CAJA DE 10 DISCOS 3 1/2 HD FORMATEADOS BULK - 995 -

REEL MAGIC Lite

Si ya tienes CD-ROM y tarjeta de sonido, sólo necesitas una Reel Magic Lite para darle una dimensión realmente multimedia a tu ordenador. Podrás reproducir ficheros MPEG en pantalla completa y ver las nuevas peliculas en formato Video-CD.



56.900

GRATIS THE HORDE

Reel Magic Compatible

DRAGON LAIR	6990
SPACE ACE	6990
LORD OF RINGS	6990
RETURN TO ZORK	6990

ALTAVOCES

ALTAVOCES PARA MONITOR

4.990



TRANSFERENCIA 600 Kbytes/seg
TIEMPO DE ACCESO 195 Msec
COMPATIBLE SOUND BLASTER

TEAC

69.990

CD ROM + Controladora – 19.990




29.990



ULTRA SOUND – **22.900**

ULTRASOUND MAX – **37.900**

NUEVA ULTRASOUND 3D – **25.900**

JOYSTICKS












GAMESTAR DELUXE - 7990, PHANTOM 2 - 3490, ANALOG EDGE II - 3900, PINTO – 2.990, SUPER WARRIORS – 3995, AXYS – 5.350, TORNADO – 3.490

PC EXTRA – 4.950, ANALOG GRAVIS – 7990, MEGASTICK – 1.895, MEGA GRIP – 3.195, M-6 – 3.490, PYTHON – 1.995, FLIGHT MAX – 9.990

MEGAPAD VII – 3.595, PAD GRAVIS – 4.500, FLIGHTSTICK – 11.500, STARFIGHTER 5 – 2.595, RAIDER 5 – 2.990, PC RAIDER – 4.290, TELEMACH – 6.900

MAIL VXC
VENTA POR CORREO

TODOS NUESTROS PRECIOS TIENEN EL IVA INCLUIDO

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

OFERTAS VALIDAS HASTA AGOTAR EXISTENCIAS

SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE

TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SOLO 500 PTAS.*

- PLAZO ENTREGA 2-3 DIAS LABORABLES
- SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
- PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
- SOLO PENINSULA

ENVIO POR CORREO 300 PTAS.

¡ATENCION!

CREACION DE NUEVOS CENTROS MAIL

SI ERES UN PROFESIONAL Y ESTAS INTERESADO EN PERTENECER A NUESTRA RED NACIONAL, PONTE EN CONTACTO CON NUESTRO DEPARTAMENTO DE FRANQUICIAS

TEL: 380 28 92



902 17 18 19

LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
FAX: (91) 380 34 49

VIDEO

DB Z10 - LOS 3 GRANDES SAYANOS	DB Z11 ESTALLA EL DUELO	DB Z12 - GUERREROS DE PLATA	JURASSIC PARK	EL VIENTO DE AMNESIA	MI VECINO TOTORO
PVP - 1.995	PVP - 1.995	PVP - 1.995	PVP - 2.690	PVP - 2.995	PVP - 2.995







X-MEN			UROTSUKIDOJI	UROTSUKIDOJI 2	UROTSUKIDOJI III part 1	UROTSUKIDOJI III part 2
PVP - 1.495	PVP - 1.495	PVP - 1.495	PVP - 1.995	PVP - 1.995	PVP - 2.495	PVP - 2.495




LLEVATE UN PIN GRATIS POR LA COMPRA DE UNA PELICULA MANGA O ANIME. Y SI LA COMPRA ES DE DOS, GRATIS EL VIDEO "ASI SE HIZO AKIRA"

MANGA

3x3 OJOS	1.995
3x3 OJOS 2	2.495
ALITA, ANGEL DE COMBATE	2.495
APPLESEED	2.995
APPLESSED	2.995
DOMINION TANK POLICE	1.995
DOMINION TANK POLICE 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 1	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 2	1.995
DOOMED MEGALOPOLIS 3	1.995
FIST OF THE NORTH STAR	1.995
GOLGO 13 "EL PROFESIONAL"	2.995
JUDGE	1.995
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN	2.495
LA HEROICA LEYENDA DE ARISLAN 2	2.495
LENSMAN	2.995
MUNDO RUMIKO "LA DIANA RUISEÑA"	1.995
MUNDO RUMIKO "MERMAID FOREST	1.995
MUNDO RUMIKO "VIAJE POR EL FUEGO"	1.995
ODIN	2.495
PROYECTO A-KO	2.995
ROUJIN Z	2.995
ROUJIN Z	2.995
RG-VEDA	2.995
ULTIMATE TEACHER	1.995
UROTSUKIDOJI	1.995
UROTSUKIDOJI 2	2.995
VENUS WARS	1.995
WICKED CITY	2.995
NADIA	1.995
PORCO ROSSO	2.995
RANMA 1/2	2.495
RANMA 1/2 "COMO AGUA PARA...	1.995
ROBOT CARNIVAL	1.995

ANIME

BUBBLEGUM CRISIS 2 Y 3	1.995
BUBLEGUM CRISIS	1.995
CABALLEROS DEL ZODIACO	1.995
DBZ1 LA LEYENDA DEL DRAGON XEROX	1.995
DBZ2 LA BELLA DURMIENTE	1.995
DBZ3 AVENTURA MISTICA	1.995
DBZ4 GARLICK JUNIOR INMORTAL	1.995
DBZ5 EL MAS FUERTE DEL MUNDO	1.995
DBZ6 LA SUPER BATALLA	1.995
DBZ7 EL SUPERGUERRERO SON-GOKU	1.995
DBZ8 LOS MEJORES RIVALES	1.995
DBZ9 GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA	1.995
KIMAGURE ORANGE ROAD	1.995
MACROS II (EPISODIOS 1 Y 2)	2.995
MACROS II (EPISODIOS 3 Y 4)	2.995
MACROSS II (EPISODIOS 5 Y 6)	2.995

STRONG

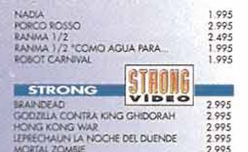
BRAINDEAD	2.995
GODZILLA CONTRA KING GHIDORAH	2.995
HONG KONG WAR	2.995
LEPRECHAUN LA NOCHE DEL DUENDE	2.995
MORTAL ZOMBIE	2.995
ROBOCOP 4	2.995
ROBOCOP 5	2.995
TETSUO	2.995
TETSUO 2	2.995
VIOLENT COP	2.995

CARTOONIA

ARION	2995
CITY HUNTER	1995
DOUBLE DRAGON	2495
GIGOLO	2495



DISCOS VIRGENES



10 DISCOS 3 1/2 - 995 -
10 DISCOS 3 1/2 HD - 1.500 -





3DO 3DO



BATTLECHESS	8990
DEMOLITION MAN	7990
DRAGON'S LAIR	7990
MEGARACE	9490
SAMURAI SHODOWN	8990
SUPER WING COMMANDER	8990




FIFA SOCCER	REBEL ASSAULT	ROAD RASH
P.V.P. - 9.990	P.V.P. - CONS	P.V.P. - 9.990

CD ROM

SHAREWARE

PACKS DE SHAREWARE Contienen: • JUEGOS EDUCATIVOS • PROGRAMAS GRAFICOS • CLIPART • BASES DE DATOS • PROCESADOES DE TEXTO • UTILIDADES DOS Y WINDOWS • COMUNICACIONES ...Y muchos más

DR. SHAREWARE II	PEGASUS 5.0	TOO MUCH SHAREWARE	NIGHT OWL	SHREWARE OVERLOAD TRIO	CICA WINDOWS	WORLD OF SHAREWARE
3.990	4.990	3.990	3.990	3.990 (SUPER PACK Contiene 3 CD)	3.990 (SUPER PACK Contiene 3 CD)	4.990 (SUPER PACK Contiene 3 CD)

PACK 10 CD-ROM *volumen 2* — 5.990
- PC KARAOKE
- SPACE QUEST IV
- ROCK RAP'N ROLL
- MS MULTIMEDIA JUMPSTAR
- HOME MEDICAL ADVISOR
- MOVIE SELECT
- SHERLOCK HOLMES
- ARTS AND LETTERS
- FANTASIA'S 2000 FONTS
- BATTLE CHESS ENMANCED

PACK 10 CD-ROM *volumen 1* — 4.990 ¡SUPER PRECIO!
- DOOM
- KING QUEST V
- STELLAR 7
- BEST OF MEDIA CLIP
- WORLD ATLAS
- WORLD FACT BOOK
- CD-ROM OF CD-ROMS
- TIME MAN OF THE YEAR
- PLANIMATION FESTIVAL
- SING ALONG CLASSIC

MEGAPACK 11 — 6.990
- LINKS
- AUDOBON'S BIRDS
- AUDOBON'S MAMMALS
- DINOSAUR SAFARI
- ULTIMA: THE SAVAGE EMPIRE
- FREAKIN FUNKY FUZZBALLS
- IMAGINATION
- MIKE DITKA FOOTBA[LL]
- TEST DRIVE III
- F-14 TOMCAT
- VIRTUAL MURDER 2

TREASURE PACK — 6.990
- CLIP ART NOVICE
- CD FUN HOUSE 9.0
- PHOTO PRO VOLUME 3: FLOWERS
- NEWSBYTES
- SUPERTOONS
- QUICK TOONS 1:CARTOON CLASSICS
- WASHINGTON TIMES: 1994 EDITION
- PHOTO PRO VOMUME 3: PHOTOBANK
- GALLERY OF DREAMS: SURREAL IMAGERY
- FONT PRO VOLUME 1: THE ESSENTIALS

EXPLORER PACK — 6.990
- BEYOND THE WALL OF STARS
- COOL SCREEN BACKGROUNDS
- FIMFEST COMEDY CLASSICS
- SOUND LIBRARY PRO
- THE BEST OF PHOTO PRO
- LOON MAGIC
- SUPER TOONS 2
- VIRTUAL GALAXY
- WORLD OF MOTION
- FONT PRO 2

SHARESPAÑOL — 3.990
SHAREWARE EN ESPAÑOL: APLICACIONES PROFESIONALES, EDUCACION, PROGRAMACION, JUEGOS, ETC.

EXPLOSSION 3 — 4.900
- MAS DE 600 Mb.
- SIN PROGRAMAS REPETIDOS RESPECTO AL I Y II
- EN 6 IDIOMAS, ENTRE ELLOS CASTELLANO Y CATALAN
- ORIGINAL Y FACIL PROGRAMA BAJO WINDOWS PARA DESCOMPRIMIR ARCHIVOS

101 Only THE BEST GAMES — 2.990

TOP 50 GAMES FOR MS-DOS — 3.990
- DOOM
- WOLFENSTEIN 3D
- EPIC PIMBALL
- CYBERCHESS
- SPACE CHASE
- EPIC BASEBALL
...Y muchos más

TOP 50 GAMES FOR WINDOWS — 3.990
- BLACKOUT
- BRIDGE
- DRAVENT'S
- WIN RISK
- WIN POOL
...Y muchos más

UTILIDADES • APLICACIONES

METAMORPH — 4.750
CONSIGUE UNA SUAVE TRANSICION DE UNA IMAGEN A OTRA

MORPHOLOGY 101 — 6.990
PROGRAMA DE MORPHING Y EFECTOS ESPECIALES PARA WINDOWS. INCLUYE TUTURIAL, ANIMACIONES Y EJEMPLOS

VISTA PRO — 13.990
GENERACION DE ESCENARIOS EN 3D

VR WORKSHOP — 6.990
DISEÑO DE OBJETOS EN 3D

POWER UTILITIES — 2.490
MAS DE 250 UTILIDADES CUIDADOSAMENTE SELECCIONADAS, PROBADAS Y ORGANIZADAS EN UN SENCILLO MENU









UTILITIES PLATINUM	TOOLKITS FOR LINUX	500 FONTS	CLIP ARTS & FONTS	4000 ICONS	How to Create MULTIMEDIA	ANIMATION How to CD
1.990	3.490	2.990	2.990	2.990	3.990	3.990

EDUCATIVOS

ARTHUR'S TEACHER TROUBLE	8.995
AVENTURA DEL CUERPO HUMANO	10.795
AVENTURA DEL ESPACIO	8.995
AVENTURA DEL MUNDO SUBMARINO	8.995
BEETHOVEN	9.990
BEETHOVEN 5TH. SYMPHONY	8.995
CARICATURAS CLASICAS	1.990
CD-ROMIX	3.990
CNN TIME CAPSULE	5.395
DAVID BOWIE JUMP	9.990
DICCIONARIO ENCICLOPEDICO DIDACTA	15.195
ENCICLOMEDIA (EN ESPAÑOL)	5.990
EXPLORES THE HUMAN BODY	8.895
GODZILLA VS MEGALON	1.990
GUINNESS 1994	10.795
HARRY & THE HAUNTED HOUSE	5.395
JUST GRANDMA AND ME	8.995
LA AVENTURA DE LOS DINOSAURIOS	8.995
MOTHER GOOSE	8.995
MUSICAL INSTRUMENTS	9.990
MYSTIC MIDWAY	4.195
OCEANS BELOW	3.095
SCHUBERT	9.990
SING ALONG LOVIN IN THE 60	2.990
SING ALONG TOP POP	2.990
SPACE & ASTRONOMY	3.990
STRAUSS	9.990
STRAVINSKY	9.990
TEATRO MAGICO	7.195
TECHNO TRANCE MUSIC	6.295
THE ANIMALS	8.995
THE ROCK'N ROLL YEARS	6.995
THE TORTOISE & THE HARE	8.995

JUEGOS

ATP + ESCENARIOS USA	8.995
B-17 + SILENT SERVICE 2	8.995
BACKROAD RACERS	9.795
CAPITOL HILL	22.495
CASTLES II	12.595
CIVILIZATION + RAILROAD TYCOON	9.895
COMPLETE BASEBALL	8.095
CONSPIRACY	8.545
CYBERWORLDS	6.745
DRACULA UNLEASHED	9.990
EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE	6.745
ADVANTAGE TENNIS	2.990
ALONE IN THE DARK	8.995
ANCIENT LANDS	7.845
FLIGHT SIM COMPENDIUM	3.990
GOLF MICROSOFT	11.595
GORG	5.990
IRON HELIX (OEM)	4.990
JUMP RAVEN	8.990
JUTLAND	8.995
KYRANDIA	7.195
LABYRINTH	7.195
LEMMINGS 1 & 2	4.495
MAELSTROM	3.990
MICROCOS	9.895
MIGHT AND MAGIC IV & V	8.095
MIGHTY MORPHIN POWER R.	4.990
MOTOR CARS	9.895
OSCAR	4.195
OUTPOST	9.795
PACK "VIRTUAL WORLDS"	6.745
PACK "WORLD CUP YEAR '94"	6.295
PROTOSTAR	3.490
RAILROAD TYCOON	8.995
REDSHIFT	12.595
SIM CITY ENHANCED	8.545
SPACE ACE	6.990
SPACE SHUTTLE	3.095
STAR CONTROL 1 & 2	3.990
STAR WARS CHESS	9.445
STRIP POT	5.395
THE MASK	4.945
WHERE IN WORLD IS C. S. DIEGO?	6.295
WING COMMANDER I/II	5.990
WINTER CHALL. + SUMMER CHALL.	5.395

SHAREWARE

ARCADE COMPANION	1.990
CICA SHAREWARE SEPT. 94	2.990
EXPLOSSION II	4.900
MEGA WINDOWS 3	2.990
SO MUCH SHAREWARE 4	3.990
SOUND SENSATIONS	1.990
SUPER GAMES WIN I	1.990
SUPER GAMES WIN II	1.990
ULTIMATE WINDOWS SHAREWARE	3.990
WINDOWARE	1.990
WINDOWS POWERGAMES	3.990
WORLD OF GAMES	3.990
WORLD OF WINDOWS	3.990

UTILIDADES

C USERS' GROUP AUG. 94	3.490
COMPUTER ANIMATION MADNESS	5.490
COREL PRO PHOTOS SAMPLER	1.990
GNU SEPT. 94	3.490
KODAK PHOTO CD	3.490
MULTIMEDIA MEGA BUNDLE	3.990
SUPER FONTS	1.990

AMIGA AMIGA





7 COLORS	995
9 LIVES	995
A-TRAIN	6.995
ARACHNOPHOBIA	995
ATOMINO	975
BLOB	995
BORODINO	995
BUMPY'S ARCADE FANTASY	995
BUNNY BRICKS	995
BURNING RUBBER	5.490
BURNING RUBBER (1200)	5.490
CISCO HEAT	995
CLIFFHANGER	3.990
CRAZY CARS III	995
CYBERCON III	975
CYBERPUNKS	4.995
CHRISMAS LEMMINGS	1.495
DANGEROUS STREETS	5.490
DANGEROUS STREETS (1200)	5.490
DARKMAN	1.495
DICK TRACY ADVENTURES	995
DIE HARD 2	1.495
DONALD Y EL ALFABETO MAGICO	995
DOODLEBUG	995
EXTASY	995
FLIP-IT & MAGNOSE	975
G-LOC	975
GOBLINS	1.595
GOOFY Y EL TREN EXPRESO	995
HEIMDALL	995
JUDGE DREED	995
KILLERBALL	975
LAST ACTION HERO	3.990
LEONARDO	995
LOGICAL	975
MERCS	975
MORTAL COMBAT II	5990
MUDS	995
NIGHT SHIFT	1.495
PACK "SIMULATION'S BEST"	1.495
PAPERBOY 2	1.495
PARAGLIDING	995
PINBALL DREAMS	5.150
PINBALL FANTASIES (1200)	5.990
PUTTY	995
RACE DRIVING	1.495
RISE OF THE ROBOTS	7.990
ROLLING RONNY	975
SENSIBLE W. OF SOCCER	5.990
SIMULCRA	995
SOLO EN CASA	975
SPACE GUN	975
SPOT	1.495
SUPER CAULDRON	995
THE KILLING CLOUD	995
THUNDERHAWK	1.495
TINY SKWEEKS	995
TORNADO	7.995
TRANSARTICA	4.995
VAXINE	995
WILD WHEELS	995
WINTER OLYMPICS	6.990
WIZKID	1.495
WWF EUROPEAN RAMPAGE	1.495
WWF WRESTLEMANIA	1.495

Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontra la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios.

CENTRO MAIL

Centros Mail en España

ALICANTE — PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98

BADALONA — CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97

BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA) — CARRER DE PAU CLARIS, 106 TEL: 412 63 10

BARCELONA (PLAÇA SANTS) — C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23

BILBAO — PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73

BUENOS AIRES — PARANA, 584. TEL: 374 85 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)

BURGOS — AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47

MADRID (Atocha) — Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25

MADRID (SOL) — CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79

Coslada MADRID — CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 11 TEL: 674 82 70

Móstoles MADRID — PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15

Torrejón MADRID — AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24

Tres Cantos MADRID — EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72

Fuengirola MALAGA — CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82

Palma de Mallorca — C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71

MURCIA — GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66

PAMPLONA — C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06

SALAMANCA — CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81

SEVILLA — CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 457 52 23

Sta Cruz de TENERIFE — SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254

VALENCIA (Pz España) — PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37

VIGO — PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939

ZARAGOZA — CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71

ZARAGOZA — ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56

CD ROM JUEGOS

AEGIS P.V.P. - 11595	BLOODNET P.V.P. - 9895	BLUE FORCE P.V.P. - 4995	BUZZ ALDRIEN'S RACE INTO SPACE P.V.P. - 8545	CASTLES III P.V.P. - CONS	CD BASKET P.V.P. - 4445	CREATURE SHOCK P.V.P. - 9495	CRIME PATROL P.V.P. - 8995
CRUISE FOR A CORPSE P.V.P. - 1995	CYBER RACE P.V.P. - 8095	CYBERIA P.V.P. - CONS	CYBERWAR P.V.P. - 10795	CYCLEMANIA P.V.P. - 6295	CYCLONES P.V.P. - CONS	DARK SEED P.V.P. - 7195	
DOG FIGHT P.V.P. - 3950	DRAGON LORE P.V.P. - 8995	DRAGON'S LAIR P.V.P. - 6990	DRAGONSPHERE P.V.P. - 5990	DREAMWEB P.V.P. - 7645	ECSTATICA P.V.P. - 8095	ERIC THE UNREADY P.V.P. - 8995	F-117A P.V.P. - 3950
F 15 STRIKE EAGLE II P.V.P. - 1995	F 15 STRIKE EAGLE III P.V.P. - 3950	F 19 STEALTH FIGHTER P.V.P. - 1995	F1 GRAND PRIX P.V.P. - 3950	FALCON GOLD P.V.P. - 9895	GUNSHIP 2000 P.V.P. - 3950	HARPOON P.V.P. - 3095	
HARVESTER P.V.P. - CONS	HELL CAB P.V.P. - 7990	HIGH COMMAND P.V.P. - 3095	KING'S QUEST V P.V.P. - 8995	KYRANDIA 3 P.V.P. - CONS	LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE P.V.P. - 4495	LARRY I P.V.P. - 1995	LAWNMOWER MAN P.V.P. - 6990
LINKS P.V.P. - 1995	LITTLE BIG ADVENTURE P.V.P. - 7195	LOOM P.V.P. - 4995	LORD OF THE RINGS P.V.P. - 8995	M1 TANK PLATOON P.V.P. - 1995	MAD DOG MC CREE P.V.P. - 3990	MAD DOG MC CREE II P.V.P. - 4990	
MAGIC CARPET P.V.P. - 6295	MASTER OF ORION P.V.P. - 7990	MEGARACE P.V.P. - 7495	MONKEY ISLAND P.V.P. - 4995	MYST P.V.P. - 7195	NHL HOCKEY'95 P.V.P. - 6295	NOCTROPOLIS P.V.P. - 8095	NOVASTORM P.V.P. - 8095
PATRIOT P.V.P. - 3095	PGA 486 TOUR GOLF 2.0 P.V.P. - 6295	PINBALL DREAMS DELUXE P.V.P. - 5395	PIRATES P.V.P. - 1995	PRIVATEER P.V.P. - 8095	PSYCHOTRON P.V.P. - 9895	REBEL ASSAULT P.V.P. - 8995	
RETURN OF THE PHANTOM P.V.P. - 11695	SEA WOLF P.V.P. - 7195	SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE P.V.P. - 4995	SHADOW OF THE COMET P.V.P. - 8995	SIM CITY 2000 P.V.P. - 7195	SPACE QUEST I P.V.P. - 1995	SPACE QUEST IV P.V.P. - 2990	STAR TREK 25TH ANIVERSARY P.V.P. - 7645
STARLORD P.V.P. - 6990	STRIKE COMMARDER + MISIONES P.V.P. - 8095	SYNDICATE + P.V.P. - 7195	THE 7TH GUEST P.V.P. - 6990	THE HUMANS P.V.P. - 7195	THE JOURNEYMAN PROYECT P.V.P. - 3990	ULTIMATE FOOTBALL P.V.P. - 9895	
UNDER A KILLING MOON P.V.P. - 9895	US NAVY FIGHTERS P.V.P. - 8095	VOYEUR P.V.P. - CONS	WHO SHOT JOHNNY ROCK? P.V.P. - 6990	WILD BLUE YONDER P.V.P. - 9895	WING COMMANDER III P.V.P. - 8995	WINGS OF GLORY P.V.P. - CONS	WOLFPACK P.V.P. - 8995
WORLD CUP GOLF P.V.P. - 7195	WORLD CUP USA'94 P.V.P. - 5395	X-COM ENHANCED P.V.P. - 7990	X WING (EDICION COLECCIONISTAS) P.V.P. - 8895	XANTH P.V.P. - 6995	ZEPHYR P.V.P. - 7195	ZEPPELIN P.V.P. - 9895	

OBRAS DE CONSULTA

GUIA TURISTICA — 3.395

LA PRIMERA GUIA EN CD-ROM. MAS DE 1.000.000 DE DATOS DE ACCESO INMEDIATO, QUE SE COMBINAN CON IMAGEN, SONIDO Y VIDEO. HOTELES, PARADORES, BALNEARIOS, CAMPINGS, FIESTAS TURISTICAS, CAMPOS DE GOLF, RUTAS, MUSEOS, MONUMENTOS...

LA MAQUINA DEL TIEMPO — 8.500

IMPRESIONANTE ENCICLOPEDIA AUDIOVISUAL DE LA HISTORIA DE ESPAÑA

LA EDAD DEL ORO del Pop español — 4.445



11 AÑOS DE MUSICA POP ¡UN CD-ROM IMPRESCINDIBLE!

AMAZONIA — 7.990





UN RECORRIDO AUDIOVISUAL A TRAVES DE LA MAYOR SELVA TROPICAL DEL PLANETA

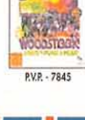


- ART GALLERY — P.V.P. - 9990
- CINEMANIA'95 — P.V.P. - 9990
- DANGEROUS CREATURES — P.V.P. - 9990
- ENCARTA'95 — P.V.P. - 21990
- ENCICLOPEDIA DURVAN — P.V.P. - 22500
- GUINNES'94 — P.V.P. - 10795
- MOZART — P.V.P. - 9990
- WOODSTOCK — P.V.P. - 7845











EDUCATIVOS

HABLEMOS INGLES — 9.990

- CURSO COMPLETO BASADO EN SITUACIONES DE LA VIDA DIARIA.
- 30 LECCIONES EN DISCO CD-ROM
- VOCES DE 4 NORTEAMERICANOS
- EJERCICIOS AUDITIVOS PARA MEJORAR EL INGLES HABLADO
- EJERCICIOS GRAMATICALES

IDIOMAS MULTIMEDIA



- INGLES
- FRANCES
- ALEMAN

JUNIOR 6.295 — ADULTOS 7.195

INFANTILES





- ARTHUR'S BIRTHDAY — P.V.P. - 5395
- LITTLE MOSTER — P.V.P. - 5395
- TEDDY'S BIG — P.V.P. - 4495
- RUFF'S BONE — P.V.P. - 7195
- TUNELAND — P.V.P. - 7195
- UPSIDE TOWN — P.V.P. - 7195

ADULTOS

PACK 6 CD ROM — 6.990 — NOVEDAD

- A TASTE OF EROTICA
- BIKER BABES
- DIGITAL DANCING
- INSATIABLE
- LEGEND 4
- LEGEND OF PORN 2

DOORS OF PASSION — 3.490

BACK FIRE — 4.900 — Voces en castellano







101 SEX POSITIONS PT 1	5.490	LUST CONNECTION	5.990
A TASTE OF EROTICA	1.990	MADDAM'S FAMILY	5.990
ALL BEAUTIES	4.490	MAN ENOUGH	6.990
BABY'S GOT BUTT	5.490	MASSIVE MELONS	3.990
BUSTY BABES 2	5.490	MIND TEAZZER	4.990
CANDY SNACKER)	3.990	NEURODANCER	6.990
CURSE OF CATWOMAN	3.490	NEW WAVE HOOKERS 2	3.490
DANGEROUS BLONDES	3.990	NIGHTWATCH	4.990
DEEP THROAT	4.990	PACK "MACHINE 6 PACK"	6.990
DEEP TUSH	5.490	SENSUOUS GIRLS IN 3D	3.490
DIGITAL DREAMS 2	4.990	SEX	3.990
DOORS OF PASSION II	3.990	SEX & GAMES	3.990
DREAM GIRLS	3.490	SEX THERAPY	6.990
DREAM MACHINE	6.990	SEXIEST WOMEN ON CD	2.490
ENCYCLOPEDIA OF SEX	6.490	SEYMORE BUTTS	6.990
GIRLS ON GIRLS	3.990	SUPERMODELS EXOTIC	3.990
HIDDEN OBSESSIONS	3.490	SUPERSTARS OF PORN	3.990
HOUSE OF DREAMS	3.490	SWEET CHEEKS	4.990
INFERNO	5.990	THE ADV. OF SNATCHMAN	6.990
KAMASUTRA	4.490	VAMPIRE'S KISS	6.490
LEGENDS OF PORN I	2.990	VIRGINS 2	5.990
LOVER'S GUIDE	8.995	WANDER LUST	5.990

PACK DE JUEGOS

TOP TEN PACK — 5.990

- CHUCK YEAGUER'S
- PGA TOUR GOLF
- WING COM. II
- ULTRABOTS
- KASPAROV
- ULTIMA VII
- SEAL TEAM
- INDIANAPOLIS 500
- GRAND SLAM
- BRIGE II

Street Fighter Series — 4.990

Incluye
- STREET FIGHTER
- STREET FIGHTER II
- MEGAMAN
- MEGAMAN 3

ANNIVERSARY 10TH Year Antology — 5.990



10 JUEGOS QUE HICIERON HISTORIA
- WASTELAND
- CASTLE
- TASS TIMES
- MINDSHAW
- DRAGON WARS
- BARD'S TALE
- STARTREK 25 AN.
- LORD OF THE RING
- ANOTHER WORLD
- BATTLE CHESS

World of Flight Simulator — 4.990

2 CD ROM CON 10 SIMULADORES DE VUELO. DEMOS, ESCENARIOS, MISIONES, TRUCOS.

CD FLIGHT PACK — 6.995



4 SIMULADORES PARA CD-ROM
- F15 STRIKE EAGLE 2
- F14 TOMCAT
- AIR WARRIOR
- F15 DESERT STORM

OPERA 25 — 2.695



- LA ABADIA DEL CRIMEN
- BASKET
- FUTBOL
- GOODY
- LA COLMENA
- LIVINGSTONE SUPONGO
- MOT



LIBROS DE SOLUCIONES

TOMO 1 - 2995
ALONE IN THE DARK • AMAZON • BARGON ATTACK • CADAVER • COLORADO • DARK SEED • DUNE • FASCINATION • HOOK • ISHAR • ISHAR II • KULT • MANIAC MANSION • MUPITI ISLAND • PANDORA • SHADOW OF THE BEAST II • LOS ARCHIVOS SECRETOS DE SHERLOCK HOLMES • SPACE QUEST III • TARHGAN • THE DAGGE OF AMON RA • WEEN • XENOMORPH

TOMO 2 - 2995
THE EYE OF THE BEHOLDER II • CADAVER THE PAY OFF • CAPTAN BLOOD • CURSE OF ENCHANTIA • EL FETICHE MAYA • ETERNAM • GOBLINS • KYRANDIA • LOOM • LOST IN TIME - PRIMERA AVENTURA • LURE OF TEMPTRESS • THE SECRET OF MONKEY ISLAND I • OPERATION STEALTH • SHADOWLANDS • SPACE QUEST V • SYNDICATE • ULTIMA VII SERPENT ISLE (CHEAT MODE) • ULTIMA VII (CHEAT MODE) • WAXWORKS • MAPAS THE EYE OF THE BEHOLDER II • MAPAS ETERNAM • MAPAS KYRANDIA • MAPAS SHADOWLANDS • MAPAS SYNDICATE

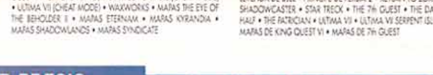
TOMO 3 - 2995
CRUISE FOR A CORPSE • DUNE 2 • ELVIRA • FUTURE WARS • INNOCENT • LOST IN TIME- PARTE 2 • THE SECRET OF MONKEY ISLAND II • THE SHADOW OF THE COMET • SIMON THE SORCERER • VEIL OF DARKNESS • MAPAS DE ELVIRA • MAPAS DE FUTURE WARS

TOMO 4 - 2995
KGB • KING QUEST VI • LEATHER GODNESS OF PHEBOS • LA LEYENDA DE DIEL • PRINCIPE DE PERSIA 2 • RETURN TO ZORK • SHADOWCASTER • STAR TRECK • THE 7th GUEST • THE DARK HALF • THE PATRICIAN • ULTIMA VII • ULTIMA VII SERPENT ISLE • MAPAS DE KING QUEST VI • MAPAS DE 7th GUEST

TOMO 5 - 2995
COBRA MISSION • GOBLINS 3 • HOMEY D CLOWN • INCA II • LABYRINTH TIME • LANDS OF LORE MAPAS • OBITUS MAPAS • RETURN OF PHANTOM • SAM AND MAX • STAR TREK II • THE IMMORTAL MAPAS • WAYNE'S WORLD • TOMO NUEVO

TOMO 6 - 2995
ALONE IN THE DARK II • BENEATH A STEEL SKY • BEVERLY HILL BILLIES • BLACK SEET • DRACULA UNLEASHED • GABRIEL KNIGHT • HEART OF CHINA • HEIMDALL • HEIMDALL II • LA ABADIA DEL CRIMEN • MYST • RED HELL • REX NEBULAR CLAVES • THE HANDS OF FATE • MAPAS DE ALONE IN THE DARK II • MAPAS DE HEIMDALL

TOMO 7 - 2995
CLAVES Y MAPAS DE DOOM • DRAGONSPHERE • ISHAR 3 • LEISURE SUIT LARRY 6 • PAGAN • ULTIMA VIII • REUNION - GUIA DEL JUEGO • ROBINSON'S REQUIEM • TRICK OR TREAT • UFO - GUIA DEL JUEGO • MAPAS DE PAGAN • MAPAS DE TRICK OR TREAT



SUPER PRECIO PC 3 1/2 SUPER PRECIO









































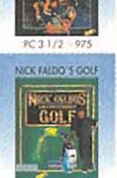






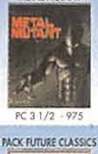














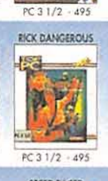
















































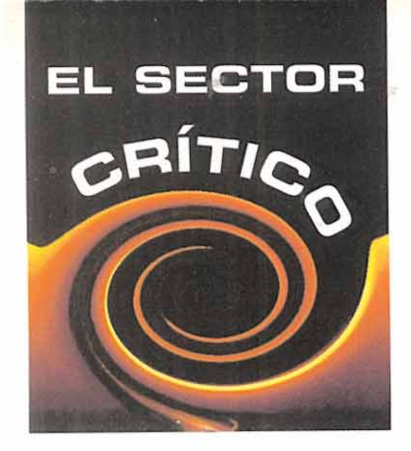




20.000 LEGUAS DE...	PC 3 1/2 - 975
3D POOL	PC 3 1/2 - 1200
7 COLORS	PC 3 1/2 - 495
ACORAZADOS	PC 3 1/2 - 1495
ACTION FIGHTER	PC 3 1/2 - 1195
AFRICAN RAIDERS	PC 3 1/2 - 975
AIR WARRIOR	PC 3 1/2 - 2495
AMAZON	PC 3 1/2 - 1495
ARMA LETAL	PC 3 1/2 - 975
ARMOURGEDDON	PC 3 1/2 - 1495
ASHES OF EMPIRE	PC 3 1/2 - 2495
ASTERIX	PC 3 1/2 - 975
ASTERIX en la India	PC 3 1/2 - 975
ATLETISMO 92	PC 3 1/2 - 495
A-TRAIN	PC 3 1/2 - 2990
ATAC	PC 3 1/2 - 1995
ATF-2	PC 3 1/2 - 975
ATOMINO	PC 3 1/2 - 975
B-17	PC 3 1/2 - 2495
BARBARIAN	PC 3 1/2 - 1200
BARGON ATTACK	PC 3 1/2 - 2495
BATMAN RETURN	PC 3 1/2 - 3990
BEVERLY HILLS COP	PC 3 1/2 - 975
BIONIC COMMANDO	PC 3 1/2 - 1195
BIRDS OF PREY	PC 3 1/2 - 1495
BLACK CROWN	PC 3 1/2 - 1995
BLACK SECT	PC 3 1/2 - 1995
BODY BLOWS	PC 3 1/2 - 1995
BOLIX	PC 3 1/2 - 975
BOSTON BOMB CLUB	PC 3 1/2 - 975
BUNNY BRICKS	PC 3 1/2 - 1495
BUSH BUCK	PC 3 1/2 - 975
CALIFORNIA GAMES II	PC 3 1/2 - 1200
CAR & DRIVER	PC 3 1/2 - 1495
CASTLE OF DR. BRAIN	PC 3 1/2 - 1495
CHESS 2175	PC 3 1/2 - 1495
CHESS HOUSERS	PC 3 1/2 - 1795
CHESS PLAYER 2150	PC 3 1/2 - 975
COBRA MISSION	PC 3 1/2 - 2995
COLORADO	PC 3 1/2 - 975
CONQUEROR	PC 3 1/2 - 1200
COUGAR FORCE	PC 3 1/2 - 975
CRAZY CAR II	PC 3 1/2 - 975
CREEPERS	PC 3 1/2 - 1495
CHRISTMAS LEMMINGS	PC 3 1/2 - 975
CURSE OF ENCHANTIA	PC 3 1/2 - 1295
CYBER RACE	PC 3 1/2 - 1995
DAUGHTER OF SERPENTS	PC 3 1/2 - 1495
D. LEADBETTER'S GOLF	PC 3 1/2 - 1495
DYLAN DOG	PC 3 1/2 - 975
DOUBLE DRAGON	PC 3 1/2 - 495
DRACULA	PC 3 1/2 - 995
DRAGONS OF FLAME	PC 3 1/2 - 1200
DRILLER	PC 3 1/2 - 1200
EL PADRINO	PC 3 1/2 - 1995
ELF	PC 3 1/2 - 975
ELVIRA	PC 3 1/2 - 2495
ELITE II	PC 3 1/2 - 2495
E-MOTION	PC 3 1/2 - 1195
EXTASY	PC 3 1/2 - 975
F1 GRAND PRIX	PC 3 1/2 - 1990
F-14 TOMCAT	PC 3 1/2 - 1495
F-15 II	PC 3 1/2 - 1995
F-16	PC 3 1/2 - 1495
F-117 A	PC 3 1/2 - 1995
FANTASY EMPIRE	PC 3 1/2 - 1995
FASCINATION	PC 3 1/2 - 2495
FIRE AND FORGET II	PC 3 1/2 - 975
FLIGHT OF THE INTRUDER	PC 3 1/2 - 2450
FOOTBALL MANAGER II	PC 3 1/2 - 975
FREEDOM	PC 3 1/2 - 495
GALACTIC EMPIRE	PC 3 1/2 - 975
GEAR WORKS	PC 3 1/2 - 975
GIMNASIA DEPORTIVA	PC 3 1/2 - 495
GOBLINS	PC 3 1/2 - 2495
GOBLINS II	PC 3 1/2 - 2495
GO SIMULATOR	PC 3 1/2 - 975
GUNSHIP 2000	PC 3 1/2 - 1995
HEART OF CHINA	PC 3 1/2 - 1995
HEAVY METAL	PC 3 1/2 - 1200
HEIMDALL 2	PC 3 1/2 - 1295
HEROES OF THE LANCE	PC 3 1/2 - 1200
H. INTERMINABLE II	PC 3 1/2 - 975
HIRED GUNS	PC 3 1/2 - 1995
IGOR	PC 3 1/2 - 3990
INDY ULTIMA CRUZADA (AVENTURA GRAFICA)	PC 3 1/2 - 975
INT. CHAMP. GOLF	PC 3 1/2 - 595
INTERNATIONAL RUGBY	PC 3 1/2 - 1495
ISHAR	PC 3 1/2 - 975
ISHAR 2	PC 3 1/2 - 1995
JACK NICKLAUS	PC 3 1/2 - 1495
JAMES POND II	PC 3 1/2 - 1495
JIGSAW PINUPS	PC 3 1/2 - 1495
JOHNNY CASTAWAY	PC 3 1/2 - 975
JUMP	PC 3 1/2 - 495
KAISER	PC 3 1/2 - 975
KICK OFF II	PC 3 1/2 - 975
KING MAKER	PC 3 1/2 - 1995
KNIGHT FORCE	PC 3 1/2 - 975
KNIGHTS OF SKY	PC 3 1/2 - 2495
LAMBORGHINI	PC-3 1/2 - 1295
LEATHER GODESSES	PC 3 1/2 - 2495
LEGEND OF DJFL	PC 3 1/2 - 975
LEGEND OF MYRA	PC 3 1/2 - 1495
LIBRO DE LA SELVA	PC 3 1/2 - 975
LIVERPOOL	PC 3 1/2 - 975
LONE WOLF	PC 3 1/2 - 975
LOST DUCHMAN MINE	PC 3 1/2 - 975
LOST IN L.A.	PC 3 1/2 - 1995
LOTUS	PC 3 1/2 - 975
LUCKY LUCK	PC 3 1/2 - 495
LUIGGI SPAGHETTI	PC 3 1/2 - 975
M1 TANK PLATOON	PC 3 1/2 - 1995
MANCHESTER EUROPA	PC 3 1/2 - 975
MAUPITI ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MAY DAY	PC 3 1/2 - 975
MAYA	PC 3 1/2 - 975
MEDIEVAL WARRIOR	PC 3 1/2 - 975
METAL MUTANT	PC 3 1/2 - 975
MICHAEL JORDAN	PC 3 1/2 - 2990
MIGHT & MAGIC III	PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC IV	PC 3 1/2 - 1995
MIGHT & MAGIC V	PC 3 1/2 - 1995
MONKEY ISLAND	PC 3 1/2 - 975
MURDER	PC 3 1/2 - 1200
NFL FOOTBALL	PC 3 1/2 - 2495
NHL HOCKEY	PC 3 1/2 - 1995
NICK FALDO'S GOLF	PC 3 1/2 - 595
NINJA RABBITS	PC 3 1/2 - 975
NO EXIT	PC 3 1/2 - 495
OLIVER & COMPAGNIES	PC 3 1/2 - 975
ONE STEP BEYOND	PC 3 1/2 - 495
OPERATION COMBAT	PC 3 1/2 - 495
PACK AIR LAND SEA	PC 3 1/2 - 2495
PACK FUTURE CLASSICS	PC 3 1/2 - 1495
PACK HEROES COLLECT.	PC 3 1/2 - 995
PACK MIND GAMES	PC 3 1/2 - 2495
PACK TOP 10	PC 3 1/2 - 1995
PAPERBOY 2	PC 3 1/2 - 1495
PARIS DAKAR	PC 3 1/2 - 975
PATTON STRIKE BACK	PC 3 1/2 - 1995
PORTS OF CALL	PC 3 1/2 - 975
PRINCE OF PERSIA	PC 3 1/2 - 1495
PRINCE OF PERSIA II	PC 3 1/2 - 2990
PUSH OVER	PC 3 1/2 - 975
RED HELL	PC 3 1/2 - 1995
RETURN OF THE PHANTOM	PC 3 1/2 - 2995
REX NEBULAR	PC 3 1/2 - 2995
RICK DANGEROUS	PC 3 1/2 - 495
ROGER RABBIT	PC 3 1/2 - 975
SAMURAI	PC 3 1/2 - 1495
SEAL TEAM	PC 3 1/2 - 1995
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW SORCERER	PC 3 1/2 - 1995
SHADOW OF THE COMET	PC 3 1/2 - 1995
SILENT SERVICE II	PC 3 1/2 - 2495
SIM ANT	PC 3 1/2 - 2990
SIM CITY 2000	PC 3 1/2 - 4990
SIM EARTH	PC 3 1/2 - 2990
SIM FARM	PC 3 1/2 - 3490
SKIDOO	PC 3 1/2 - 495
SOCCER CHALLENGE	PC 3 1/2 - 1200
SPACE QUEST I	PC 3 1/2 - 1495
SPACE QUEST 4	PC 3 1/2 - 2995
SPEED RACER	PC 3 1/2 - 975
STAR BOWLS	PC 3 1/2 - 495
STARBLADE	PC 3 1/2 - 975
STREET SPORT BASKET	PC 3 1/2 - 1200
STRIKER	PC 3 1/2 - 975
STRIP POKER 2	PC 3 1/2 - 975
STROPER	PC 3 1/2 - 495
STUNT CAR RACER	PC 3 1/2 - 495
STUNT DRIVER	PC 3 1/2 - 2495
STUNT ISLAND	PC 3 1/2 - 2495
SUBBUTEO	PC 3 1/2 - 975
SUMMER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 495
SUPERMAN	PC 3 1/2 - 495
SUPER OFF ROAD	PC 3 1/2 - 495
SUPER VGA HARRIER	PC 3 1/2 - 1995
SWORD OF HONOUR	PC 3 1/2 - 1495
TARGHAN	PC 3 1/2 - 975
TASK FORCE 1942	PC 3 1/2 - 1995
TETRIS	PC 3 1/2 - 495
THE HUMANS	PC 3 1/2 - 1495
THUNDER BLADE	PC 3 1/2 - 1195
TIGER ROAD	PC 3 1/2 - 1995
TREASURE TRAP	PC 3 1/2 - 975
TURBO OUT RUN	PC 3 1/2 - 1200
UGH	PC 3 1/2 - 975
VAXINE	PC 3 1/2 - 495
VETERAN	PC 3 1/2 - 975
WAX WORKS	PC 3 1/2 - 1995
W.C. RUGBY	PC 3 1/2 - 975
WEMBLEY RUGBY	PC 3 1/2 - 2495
WILD STREETS	PC 3 1/2 - 975
WINDSURF	PC 3 1/2 - 975
WING COMMANDER	PC 3 1/2 - 1495
WINTER CHALLENGER	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIAD	PC 3 1/2 - 975
WINTER OLYMPIC	PC 3 1/2 - 1990
WIZKID	PC 3 1/2 - 495
WORLD CUP USA 94	PC 3 1/2 - 2990
WORLD GAMES	PC 3 1/2 - 1995
WWF EUROPEAN	PC 3 1/2 - 975
XENOBOT	PC 3 1/2 - 1990
XENOMORPH	PC 3 1/2 - 495
XENON 2	PC 3 1/2 - 1200
ZYCONIX	PC 3 1/2 - 975



Estos son Los Centros MAIL, tus tiendas especializadas donde podrás encontrar la mayor variedad de software de entretenimiento a los mejores precios.
CENTRO MAIL
Centros Mail en España
ALICANTE
PADRE MARIANA, 24 TEL: 514 39 98
BADALONA
CALLE SOLEDAT, 12 TEL: 464 46 97
BARCELONA
PLAÇA CATALUNYA
CARRER DE PAU CLARIS, 100 TEL: 412 63 10
BARCELONA
PLAÇA SANTS
C. SANT CRIST 51-57 (SANTS) TEL: 296 69 23
BILBAO
PZA. DE ARRIQUIBAR, 4 TEL: 410 34 73
BUENOS AIRES
PARANA, 504. TEL: 374 95 38 CODIGO POSTAL C.P. (1017)
BURGOS
AV. REYES CATOLICOS, 18. TRASERA. TEL: 24 05 47
MADRID
Atocha
Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1 TEL: 527 82 25
MADRID
SOL
CALLE MONTERA, 32, 2º TEL: 522 49 79
Coslada MADRID
CENTRO COM. "LA RAMBLA DE COSLADA" LOCAL 3. C. HONDURAS, 11 TEL: 674 02 70
Móstoles MADRID
PARQUE VOSA, 24 MOSTOLES. TEL: 617 11 15
Torrejón MADRID
AV. DE LA CONSTITUCION, 90 LOCAL 64. TEL: 677 90 24
Tres Cantos MADRID
EDIFICIO EL ZOCO (POSTERIOR) AV. COLMENAR VIEJO.S. PUEBLOS. TEL: 804 08 72
Fuengirola MALAGA
CALLE ALEMANIA, 5 TEL: 58 25 82
Palma de Mallorca
C. PEDRO DEZCALLAR Y NET, 2 LOCAL 9. TEL: 72 00 71
MURCIA
GONZALEZ ADALID, 14 BAJO TEL 21 19 66
PAMPLONA
C. PINTOR ASARTA, 7 TEL: 27 18 06
SALAMANCA
CALLE TORO, 84. TEL: 26 16 81
SEVILLA
CENT. COMERCIAL LOS ARCOS LOCAL B-4. TEL: 467 52 23
Sta Cruz de TENERIFE
SABINO BERTHELOT, 4 TEL: 291254
VALENCIA
PINTOR BENEDITO, 2 TEL: 380 42 37
VIGO
PLAZA DE LA PRINCESA. TEL: 220939
ZARAGOZA
CENT. COMERCIAL INDEPENDENCIA PLANTA 1. TEL: 21 82 71
ZARAGOZA
ANTONIO SANGENIS, 6 (SECTOR DELICIAS). TEL: 53 61 56
¿Ya lo sabes?
Oye, ¿Has visto los descuentos de Mail?
Este mes...
LAS NOVEDADES
Y ahora, más baratas. Todas las novedades, tienen descuento
EN PC Y CD
AL MEJOR PRECIO
Ven corriendo
No te lo pierdas ...y corre la voz
NOVEDADES
EXITOS CD / PC
EXITOS CD / PC
NOVEDADES
1869 PC3 - 4445
1942 PC3 - 7195
ACES OVER EUROPE PC3 - 11595
AIR COMBAT CLASSIC PC3 - 7845
ALADDIN PC3 - 5395
ALL WORLD OF LEMMINGS PC3 - 5395 CD ROM - 6295
AL QADIM PC3 - 7195
ALONE IN THE DARK 2 PC3 - 7145 CD ROM - 7845
ARMORED FIST PC3 - 6995 CD ROM - 7845
ARCADE POOL PC3 - 3595
BENEATH A STEEL SKY PC3 - 7645 CD ROM - CONS.
BODY COUNT PC- 5845/CD- 6295
BREAKTHRU PC3 - 4945
CAMPAING II PC3 - 8095
CANNON FODDER PC3 - 5395
CHAOS ENGINE PC3 - 6295 CD ROM - 6295
CHESSMASTER 4000 TURBO PC- 6295/CD- 6745
COLONIZATION PC3 - 6745
COMANCHE PC3 - 5095 CD ROM - 11595 Misiones - 3245
CORRIDOR 7 PC3- 4495 CD ROM - 4945
CRUSADERS DARK SAVANT PC3 - 4295 CD ROM - 4295
DARK LEGIONS PC3 - 6295 CD ROM - 6295
DARK SUN PC ROM - 8095
DAY OF TENTACLE PC3 - 6995 CD ROM - 6995
DAWN PATROL PC3 - 7645 CD ROM - 7645
D-DAY PC3 - 5395
DELTA V PC3 - 7195
DESCENT PC/CD- CONS
DESERT STRIKE PC3 - 4195 CD ROM - 4445
DETROIT PC3 - 4495
DOOM II PC3 - 7095 CD ROM - 8895
DREAMWEB PC/CD- 7645
DUNGEON HACK PC3 - 7195
EL REY LEON PC3 - 5395 CD ROM - 5395
EMPIRE SOCCER PC3 - 5395 CD ROM - CONS
EVASIVE ACTION PC3 - 5395
EYE OF THE BEHOLDER III PC3 - 7195
FIELDS OF GLORY PC3 - 5845
FIFA SOCCER PC3 - 5395 CD ROM - 5395
FLEET DEFENDER PC3 - 7195 CD ROM - 8995
FLIGHT SIM. 5.0 PC3 - 9990
FRITZ PC3 - 4495
GENESIA PC3 - 5395
GOAL PC3 - 4945
GOBLINS 3 PC3 - 6295 CD ROM - 4295
GREAT NAVAL BATLES II PC3 - 7195
HAND OF FATE PC3 - 6745 CD ROM - CONS.
HEXX PC3 - 6295
INCA 2 PC3 - 6295 CD ROM - 4295
INDY CAR PC3 - 6295
INFERNO PC3 - CONS CD ROM - 8095
INHERIT THE EARTH PC 3 - CONS CD ROM - 6295
INT. SENSIBLE SOCCER PC3 - 3595
ISHAR III PC3 - 5395 CD ROM - 6745
INT TENNIS OPEN PC3 - 4945 CD ROM - 6995
JURASSIC PARK PC3 - 5395 CD ROM - 6295
KICK OFF III PC3 - 4945 CD ROM - 5395
KING'S QUEST VI PC3 - 6995
KLIK & PLAY PC/CD - CONS
LAND OF LORE PC3 - 6745
LARRY VI PC3 - 6995 CD ROM - 8995
LAURA BOW PC3 - 5095 CD ROM - 11595
LITIL DIVIL PC3 - 4445 CD ROM - 6995
LODE RUNNER PC3 - 5095
LORD OF THE REALMS PC3 - 5395 CD ROM - 6295
LOST IN TIME PC3 - 6295 CD ROM - 4295
LUIGI IN CIRCUSLAND PC3 - 5095
MANCHESTER UNITED PC3 - 4045
METAL & LANCE PC3 - 5845
MICROMACHINES PC3 - 6295
MORTAL KOMBAT PC3 - 5395
NASCAR RACING PC/CD - CONS
OVERLORD PC3 - 7645
PACIFIC STRIKE PC3 - 8095
PC BASKET 2.0 PC3 - 2245
PC FUTBOL 3.0 PC3 - 2695
PC STRIP POKER PC/CD - 2695
PIMBALL FANTASIES PC 3 - 5095
PIRATES GOLD PC3 - 6295 CD ROM - 3950
PLANET FOOTBALL PC3 - 4945
POWER DRIVE PC/CD - 4495
PROYECT X PC3 - 4495
QUARANTINE PC3 - 6295 CD ROM - 8995
RALLY PC3 - 4945 CD ROM - 3145
RAVEN LOFT PC3 - 8095
RETRIBUTION PC- 5095/CD- 6995
RETURN TO ZORK PC3 - 8545 CD ROM - 10345
REUNION PC3 - 6295
RING WORLD PC3 - 6995 CD ROM - 8995
RISE OF THE ROBOT PC3 - 8895 CD ROM - 9995
ROBINSON REQUIEM PC3 - 5395 CD ROM - 6295
SABRE TEAM PC3 - 4495 CD ROM - 4495
SAM & MAX PC3 - 6995 CD ROM - 6995
SIMON THE SORCERER PC3 - 4195 CD ROM - 5395
SOCCER KID PC3 - 3145
SPACE SIMULATOR PC3 - 8995
SPACE FEDERATION PC3 - CONS
STAR CRUSADER PC3 - 6295 CD ROM - 6745
STRIP POKER PC3 - 4495 CD ROM - 5395
SUBWAR 2050 PC3 - 7195 CD ROM - 8995
SUPER QUINIELAS PC3 - 2245
STAR TRECK JUDG. RITES PC3 - CONS
SYSTEM SHOCK PC3 - 7195 CD ROM - 6295
TANKS PC3 - 7195
TFX PC3 - 7195 CD ROM - 8095
THE BLUE & THE GRAY PC3 - 5395
THE HORDE PC3 - 7195 CD ROM - 7195
THEME PARK PC3 - 6295 CD ROM - 7195
TIE FIGHTER PC3 - 6995 Misiones - 2995
TRANSPORT TYCOON PC3 - 6745
TRICK OR TREAT PC3 - 4945
UFO PC3 - 6295 CD ROM - 6295
ULTIMA VIII PC3 - 8095
ULTIMATE BODY BLOWS PC/CD - 6295
UNIVERSE PC3 - 5395 CD ROM - 6295
VIRTUOSO PC/CD - 7990
WALLS OF ROME PC/CD - 3095
WING COM. ARMADA PC3 - 6295 CD ROM - 6295
X WING IMP.PURSUIT PC3 -2995 B WING - 2995
ZOOL 2 PC - 3495 CD - 6995
SERVIPACK
TRANSPORTE URGENTE
TE ENVIAMOS TU PAQUETE POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO
POR SOLO 500 PTAS.*
* PLAZO ENTREGA APROX. 2-3 DIAS LABORABLES
* SOLO PEDIDOS SUPERIORES A 3000 PTS
* PARA PEDIDOS INFERIORES, 750 PTS
* SOLO PENINSULA
ENVIO POR CORREO 300 PTAS.
PEDIDOS POR TELEFONO: 902 17 18 19
RECORTA ESTE CUPON Y ENVIALO A MAIL VxC. Pº STA. MARIA DE LA CABEZA, 1. 28045 MADRID
MM
NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCION COMPLETA
POBLACION
PROVINCIA
TELEFONO
C.P.
Nº CLIENTE
NUEVO CLIENTE
TITULOS PEDIDOS
SISTEMA
PRECIO
ENVIO POR SERVIPACK CONTRAREMBOLSO
ENVIO POR CORREO CONTRAREMBOLSO 300
GASTOS ENVIO
TOTAL



¿En español?, NO GRACIAS



Aunque parezca increíble –y algunos acabemos acostumbrándonos–, lo cierto es que todavía sigue habiendo en las tiendas de informática juegos y programas que no están traducidos a nuestro idioma. Y muchas veces cuando lo están, la traducción es parcial –sólo de textos y no de voces– o es de pésima calidad sintáctica y ortográfica. Sin intentar hacer una revisión de todos los juegos, ponemos a «Simon the Sorcerer», en su versión de CD-ROM, como ejemplo de juego en el que los textos están traducidos pero las voces no; y «Ecstatica» como uno de los juegos que está totalmente en inglés, tanto diálogos como subtítulos.

Pero lo que es aún más grave es que un usuario adquiera un juego y deba tener conocimientos de inglés –tanto a nivel escrito como hablado– para poder disfrutar plenamente de él. Y es que es inadmisible que el manual del juego nos diga que tenemos que escuchar atentamente las conversaciones de los personajes y luego resulta que hablan en inglés y que no hay ni siquiera subtítulos disponibles –al menos en inglés– como ocurre, por ejemplo, en «Retribution». Quien sepa francés o alemán tampoco tendrá problemas ni con ese juego ni con otros muchos, ya que son los idiomas alternativos al anglosajón que incluyen las casas de software. Pero el español por ninguna parte. Y no es ya cuestión de que el programa sea traducido cuando llega a nuestro país por la distribuidora española –que es una práctica que se va imponiendo–, sino de que el programa sea producido en español en origen. ¿Será que el mercado alemán o francés, o incluso el italiano, son más interesantes o rentables que el nuestro?, ¿será que es más difícil traducir los textos o las voces de un juego al español que al alemán?, ¿o quizás es que no hay suficientes traductores e intérpretes de nuestro idioma en el mundo? Tal vez la clave esté en conseguir que nuestro país gane importancia y prestigio como mercado interesante entre los desarrolladores y fabricantes de software, lo suficiente para dedicar parte de sus esfuerzos de producción a que sus productos salgan también en español.

Por ahora tendremos que conformarnos con que los juegos sean traducidos y/o doblados aquí, aunque todavía no sea una práctica generalizada y las conversiones no sean todo lo cuidadas que debieran. Y es una lástima, sin duda alguna, porque es muy gratificante que al jugar los textos que leamos, tanto en menús como en el juego, estén en nuestro idioma y no tengamos que recurrir al diccionario de inglés constantemente para saber lo que tenemos que hacer.

¿Cuándo... podremos volver a disfrutar con las andanzas de Indiana Jones en la nueva aventura de la saga que sabemos está en preparación?

¿Cómo... espera Philips que su CD-i compite al mismo nivel que otras máquinas si sólo lanza juegos cada mucho tiempo y ninguna otra empresa puede fabricarlos?

¿Dónde... queda la conciencia de los usuarios de PC, cuando olvidan que el shareware no es software gratuito y que es lógico registrarse al cabo de un tiempo?

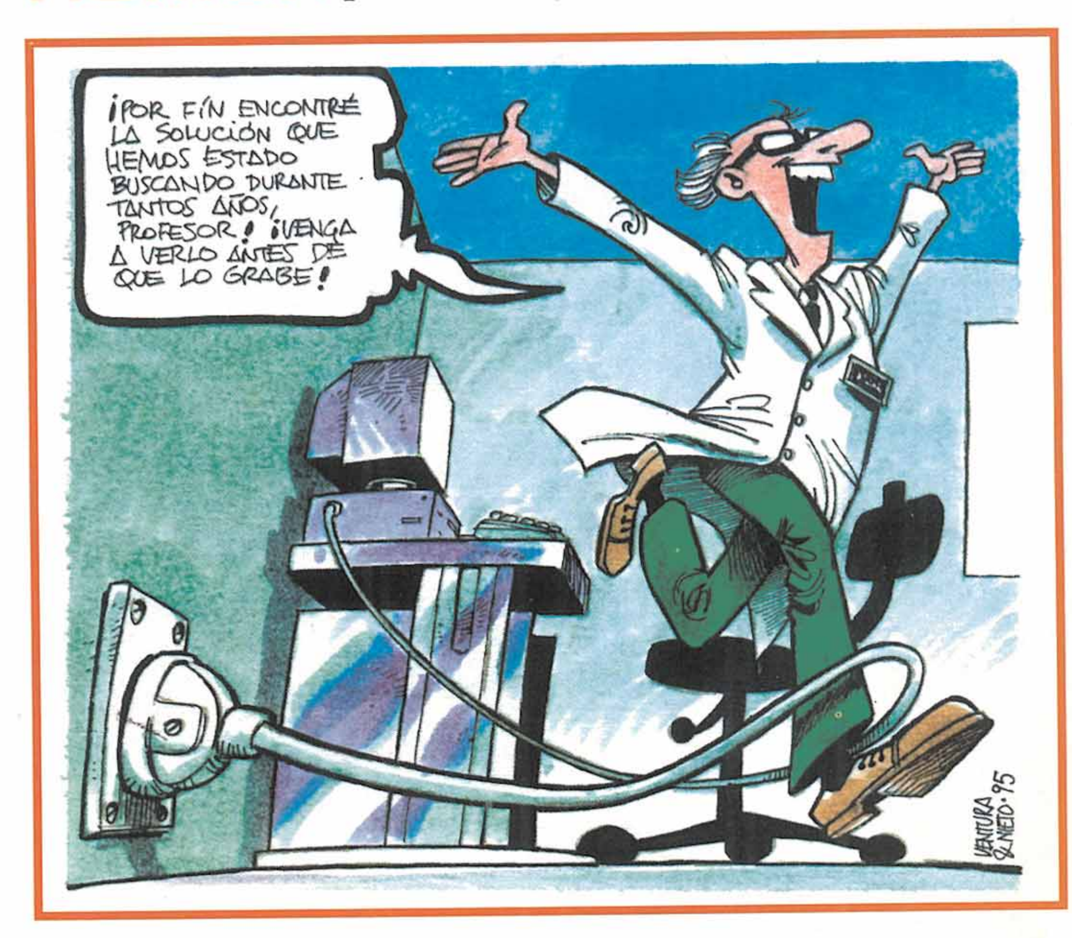
¿Por qué... ahora las películas se inspiran en los videojuegos cuando antes ocurría casi siempre lo contrario?

LO PEOR DEL MES

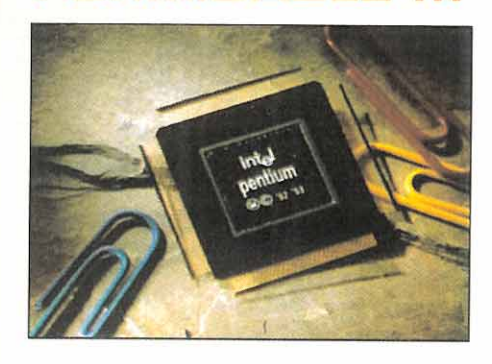
Un portavoz de Atari nos confirmó en el C.E.S., de Las Vegas que su esperadísima Jaguar no será comercializada por canales oficiales en España.



HUMOR por ventura y Nieto



FORMIDABLE ...



...que en Intel se hayan dado cuenta de que un error en un micro del que hay millones de unidades en todo el mundo es un error muy gordo. Aparte de corregirlo en las nuevas versiones del Pentium que comercializarán posteriormente también ofrecen a los usuarios que ya dispongan de uno la opción de sustituirlo gratuitamente por uno de los nuevos modelos. Dicha sustitución la podrán hacer los mismos usuarios contando con un teléfono de ayuda o bien a través del servicio técnico del fabricante del ordenador que cuenta con el apoyo de Intel.

LAMENTABLE ...



...la avalancha de juegos que ofrecen acción y sensaciones virtuales al que los juegue y que luego se quedan en simples decorados 3D que se mueven según avanzamos. La mayoría de estos juegos surgen a partir de «Doom», que tampoco es un juego de realidad virtual pero de representación tridimensional muy lograda, al que intentan superar o por lo menos igualar. Por el contrario no lo consiguen, por lo que nos suponemos que la realidad virtual tendrá que esperar al menos hasta que se generalice el uso de los cascos virtuales que prometen ser la máxima expresión de jugabilidad en el futuro.

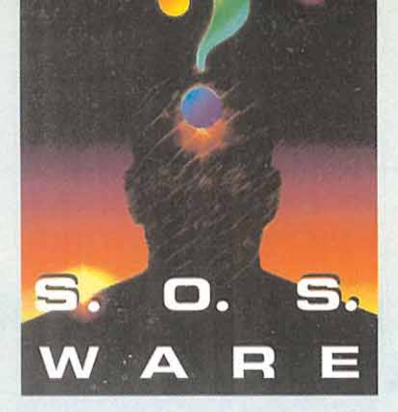
ACID HOUSE

En el Corte Inglés ya no es Navidad

"Vuelve a casa por Navidad", "el turrón más caro del mundo", "felices fiestas y próspero año nuevo", "compi-disco canta y baila" y "¡lo importantes es tener salud!" –obviamente, a mí tampoco me ha sonreído la diosa fortuna este año con la lotería–, han sido algunos de los gritos de guerra más populares durante las pasadas fiestas navideñas. Fechas que unos encuentran maravillosas, otros deprimentes, y de las que casi todos nos enteramos que han llegado o finalizado porque nos lo asegura el Corte Inglés.
Resulta curioso que ya sólo nos enteremos del transcurso de las estaciones y las fechas señaladas por obra y gracia del Corte Inglés, pero cosas más raras se han visto.
Cosas tan raras como que –resultando aún más curioso– a estas alturas del año se produzca un asombroso recurrir de noticias en las que se suele informar al personal de lo violentos, degradantes, tóxicos y, en líneas generales, más perjudiciales que un ataque de caspa para la salud física, psíquica y moral, que resultan los videojuegos para los infelices usuarios de ordenadores y consolas.
Pero, ¿a quién se lo dicen? ¿Acaso no se ha denunciado desde esta misma sección, hace ahora casi un año, este peligro? ¿Van a enseñarnos a llevar gigantes en día de viento?
Nadie prestó oídos a tan serias advertencias, como si esta fuera la voz que clama en el desierto. Pero aquí, al pie del cañón, se seguirá defendiendo, contra viento y marea, la blanca personalidad de los más indefensos, ante la perversión que amenaza desde todos los rincones más oscuros del mal llamado software de entretenimiento.
Y mucho más ahora, cuando hasta los sectores más veraces de la investigación médica española se andan corrompiendo, sabe Dios por qué nefastas influencias o manos negras que mueven los hilos, y dejan de apoyar la verdad. La única verdad que dice que, cuando llegan los Reyes Magos –siempre cuando llegan los Reyes Magos–, los videojuegos son malos, presentan una violencia denigrante para la dignidad de la persona y pueden influir negativamente en el desarrollo de los aficionados a la informática.
En un estudio realizado por el Departamento de Psicología Clínica del Institut Psiquiàtric de Barcelona, se afirman cosas tales como –y cito textualmente– "la conclusión principal no puede ser otra que la constatación de la ausencia de diferencias sustanciales entre los jugadores de videojuegos de larga evolución y los sujetos no aficionados a esta actividad, de similares características...", "estas conductas (agresividad, miedos, stress, ansiedad, depresión, etc) no deben valorarse como ligadas a la actividad de jugar con videojuegos...", "el grupo de jugadores presentó un número significativamente menor de fumadores...", "cabe destacar la discreta superioridad (estadísticamente significativa) de los sujetos del grupo de jugadores en cuanto a su aptitud intelectual..."
Pero bueno, ¿quién se puede creer eso? ¿Va a resultar ahora que los videojuegos, no sólo no son malos, sino que hasta resultan beneficiosos? ¿Qué han querido decir los autores del estudio con eso de "los sujetos del grupo de jugadores se decantaron más por actividades como la lectura..."? Ahí, ahí sí que les hemos pillado. Con esta sencilla frase queda completamente demostrada la falta de seriedad de esta investigación ya que, como todo el mundo sabe, en este país nadie lee, excepto si se trata de las páginas deportivas del periódico.
Pero la cuestión es que alguien está empezando a escuchar estas opiniones, y eso sí que es terrible. Hasta publicaciones como ABC –en uno de sus dominicales– se hacía eco de este estudio.
¡Dios Mío!, si esto sigue así podemos llegar a la anarquía. Todo valdrá. Y no. Los jugadores deben tener una mano que les guíe y les conduzca por el sendero de la verdad, en el que todos ellos, como masas adocenadas, se dediquen a decir en sus cartas a los Reyes Magos que de consolas y ordenadores nada, tan sólo juguetes tradicionales.
Lo único malo es que las Navidades ya han pasado –lo ha dicho el Corte Inglés, recordad–. ¿Qué haremos a este respecto, pues? Ya que hay que esperar hasta las próximas Navidades, los grandes problemas exigen grandes decisiones. Se impone una solución de choque. La misma que ya se propuso en estas líneas hace tiempo, y que nadie quiso escuchar: saturación.
Saturación hasta el aborrecimiento.
Que los videojuegos salgan por las orejas de los aficionados. Así , al menos, no tendrán tiempo de leer.
Confiemos en que todo salga bien. Quizá todo estribe en que el Corte Inglés lo diga por televisión.

N. del A.: Mi más sincero agradecimiento y felicitaciones al Departamento de Psicología del Institut Psiquiàtric de Barcelona, Juan Alberto Estallo Martí, M. Carme Masferrer i Herrera, Candibel Aguirre Pacheco, y el Dr. Josep María Costa i Molinari, Catedrático de Psiquiatría de la Universitat Autònoma de Barcelona. Si alguien se encuentra interesado en la revisión del documento citado en estas líneas, puede dirigirse a la siguiente dirección:

INSTITUT PSIQUIÀTRIC
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGÍA
C/ GERMANS DESVALLS s/n
08035 BARCELONA



Para que vuestras dudas sean resueltas, sólo tenéis que enviarnos una carta en la que aparezcan los siguientes datos: NOMBRE, APELLIDOS, DOMICILIO, LOCALIDAD, PROVINCIA, ORDENADOR, PROGRAMA, PREGUNTA. Por favor, no olvidéis realizar vuestras preguntas siguiendo este esquema. Nos permitirá agilizar las respuestas y serán publicadas rápidamente.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
REFERENCIA: **S.O.S. WARE**
C/ De los Ciruelos 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid
Es IMPORTANTE que no olvidéis incluir en el sobre en un lugar visible la referencia MICROMANÍA – S.O.S. WARE

SIN DUDA ALGUNA, EN LA VARIEDAD ESTÁ EL GUSTO... Y POR ESO MISMO NOS GUSTA TANTO RESPONDER A TODOS LOS PROBLEMAS QUE TENÉIS Y QUE NOS TRASLADÁIS, POR MEDIO DE VUESTRAS CARTAS, A ESTA SECCIÓN DE S.O.S. WARE. AUNQUE MUCHOS DE VOSOTROS YA LO SABÉIS, LO ÚNICO QUE OS PEDIMOS ES QUE ESPECIFIQUÉIS PERFECTAMENTE EL PROGRAMA QUE OS DA PROBLEMAS Y LA MÁQUINA CON LA QUE JUGÁIS. LO DEMÁS ES COSA NUESTRA.

CRUISE FOR A CORPSE

¿Cómo consigo abrir la caja de la despensa? Tengo el abrelatas. ¿Cómo consigo el destornillador?
Pedro García. Madrid.

Debes accionar la caja que hay más a la derecha. Pulsa sobre ella "2" veces para poder abrirla y coger la preciada lata. Tras abrir la lata, ganarás un poco de tiempo en tu reloj, lo que te permitirá encontrar sin problemas el destornillador en la sala de máquinas.

¿Qué debo hacer con el jabón? ¿Cómo consigo una herramienta?
David Víctor. Barcelona.

El jabón no tiene utilidad alguna, por lo que no debes preocuparte si no sabes qué hacer con él. Cuando abras una de las latas de la bodega de la cocina, aparecerá un destornillador en la sala de máquinas.

En el reloj del juego son las seis menos diez y entro en el cuarto secreto, pero un hombre me mata a puñetazos.
Álex Colomer. Barcelona.

Desconozco si es posible luchar con las teclas, pero en las instrucciones seguro que se indica si se puede o no, lo que es seguro es que con ratón se puede pasar.

DAY OF THE TENTACLE

¿Cómo puedo conseguir el vinagre para construir la SUPER-BATERÍA?
Roberto Fernández. Madrid.

En el pasado con Hoagie encontrarás una botella de vino, dásela al presidente, éste la guardará y la podrás encontrar en el futuro, en una cápsula del tiempo.

¿Cómo puedo hacer que el gato pintado de tipex espante a los prisioneros? ¿Para qué sirve el chicle?¿Cómo puedo asustar al detector de humo?¿Cómo cojo la pluma de oro?¿Para qué sirve que caiga el rayo en la cometa?
Roy Prol. Madrid.

Para que los espante, tendrás que disfrazarte de tentáculo, dándole los planos que hay de un tentáculo a Hoagie para que se los de a la señora que esta tejiendo la bandera. Además de esto deberás ganar el concurso de mejor humano, haciendo estas dos cosas, el tentáculo se irá y ya podrás usar el gato.
El chicle no vale para nada. El detector de humo se activa, haciendo fuego en la chimenea que previamente hemos tapado con una manta, de esta forma todos se irán y podrás coger la pluma de oro. El rayo servirá para recargar la SUPER-BATERÍA.

¿Cómo entro en el reloj del futuro?
Carlos Ruiz. Sevilla.

Si usas el gato con los Edison, saldrán disparados y este tentáculo, desaparecerá.

¿Cómo saco al hámster de la ratonera?
Pedro José Tapiador. Alicante.

Dale el folleto publicitario que hay en el presente, a Hoagie, para que lo use con el buzón de sugerencias, y así en el futuro, tendrás un aspirador en el sótano.

¿Cómo libero al doctor Fred?
Ramón Pilado. Madrid.

Sustitúyelo por la momia ,que izarás por el tejado,previamente pintada de rojo

DARKSEED

¿Qué hago cuando en el mundo oscuro la sanguijuela me corta el paso?
Jose Vendrell. Barcelona.

Tras permanecer en la cárcel, daremos la horquilla a nuestro vecino de celda. Éste nos dará un elixir de invisibilidad.

¿Cómo podemos abrir la nevera, y entrar en la barbería del pueblo? En el centro de reclutamiento del lado oscuro, ¿para qué sirve el cuadro situado en el salón de la casa? ¿Y para cortar el cable que suministra energía a los antepasados?
Santiago Carral. Pontevedra.

Todos estos objetos, lugares y acciones que nos comentas están de adorno en el juego. No son necesarios para concluirlo.

No encuentro la manera de pasarme un bicho que hay en un puente en el mundo oscuro.
Arnau Alemany. Barcelona.

Para eliminar a este bichito, usa la vara que tu vecino del mundo de la luz dejo olvidada mientras jugaba con su perrito.

¿Qué artículos son necesarios comprar en la tienda del pueblo?
Javier Salgueiro. Valencia.

Solamente sera necesario comprar la botella de whisky y no precisamente para beber.

GOBLIINS II

¿Cómo cojo el imperdible, en una pantalla en la que hay una máquina de hacer pompas?
Noelia Hernández. Madrid.

Para cogerlo, deberás hacer que uno de los personajes, desde arriba, pulse el botón para que salga una pompa, en la que rápidamente se montara. Cuando ésta baje a la altura de la caja que se abre pulsando un botón, púlsalo y nuestro personaje saldrá volando hasta el imperdible.

En la segunda Fase,¿cómo entro en casa de Tom el relojero?, ¿cómo cojo la pelota que se lleva el niño?
Sergi Panadero. Barcelona.

No necesitas entrar en su casa, sólo darle las tres notas que conseguirás de los músicos, para que te dé un reloj de arena. Para quitarle la pelota al niño, Winkle se asoma por donde está el niño y Fingus se mete por la puerta más alta que hay en el centro de la pantalla. Por ésta, Fingus atrapará al niño y le quitará la pelota.

¿Cómo puedo darle la miel a la ninfa en la segunda fase?
Luis Martínez. Madrid.

Debes montarte en lomos de la abeja, haciendo que salga de su escondite y deberás montarte sobre ella, desde la piedra grande que hay a la izquierda.

VARIOS

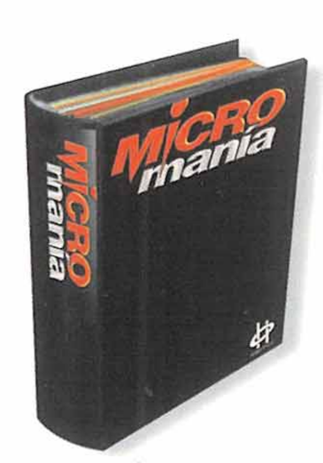
¿Teniendo 2 megas, puedo liberar 1024Kb de EMS?
William Thomas. Málaga.

Si no cargas nada en memoria alta y cargas todo en la memoria baja, sí.

¿Cómo puedo programar gráficos y música en el PC?
Juan Porriño. Bilbao.

Si tienes un conocimiento del ensamblador, deberías buscar por alguna BBS, ficheros que expliquen cómo programar Beeper, una Sound Blaster Pro, o modos y paginamientos del modo MCGA y VGA.

Suscríbete ahora y consigue 3 tres números gratis y unas tapas gratuitas que cuestan 950 pesetas

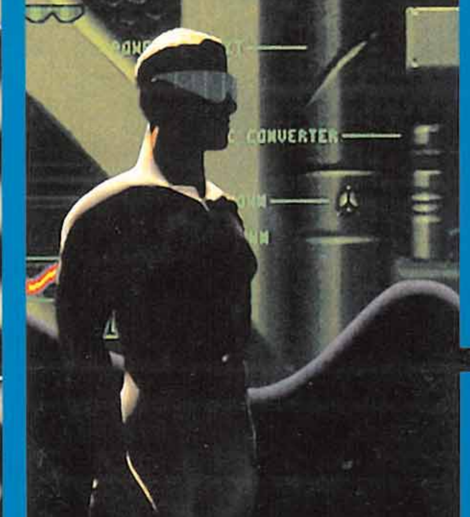


- **3 NÚMEROS GRATIS** al suscribirte por un año. Paga 9 y recibe 12.
- **TAPAS GRATIS** por valor de **950 pesetas**
- **SIN GASTOS DE ENVIO** hasta tu casa (sólo España)
- **PRECIO FIJO** - el precio que pagas ahora es fijo para toda la duración de tu sucripción.
- Con tu suscripción, te **GARANTIZAS** que recibirás todos los números aunque se agote en el quiosco- siempre estarás al día de lo último.
- Además, podrás cancelar tu suscripción en cualquier momento y te devolveremos el importe que te queda.

LLÁMANOS A LOS TELÉFONOS
(91) 654 84 19 ó 654 72 18
(entre 9 y 14:30 y 16 y 18:30)
O ENVIA POR CORREO LA SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN QUE APARECE EN LA SOLAPA.



NO DESEARÁS
A LA
MUJER DE
TU VECINO
VOYEUR
... No dejes que te
DESCUBRAN
Disponible únicamente
en CD-ROM
NO RECOMENDADO A
MENORES DE 18 AÑOS
© 1994 Interplay Productions. Todos los derechos reservados.
© 1993 Philips Interactive Media, Inc.





CYBERIA
AHORA
OTROS
JUEGOS
FUTURISTAS
SON
HISTORIA
Disponible únicamente
en CD-ROM
¿Es real o
es un juego?
© 1994 Xatrix Interactive Design, Inc.
Todos los derechos reservados
Interplay



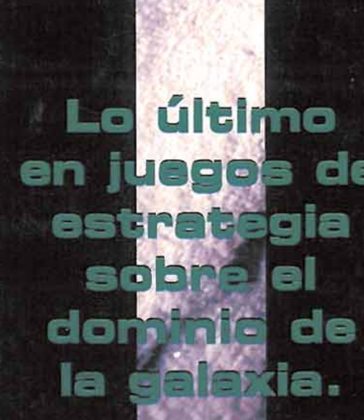
ORCAS CONTRA
HUMANOS
¿QUIÉN
SOBREVIVIRÁ?
WARCRAFT
ORCS & HUMANS
Un Juego de
estrategia
y fantasía
Disponible en PC
y CD-ROM
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
© 1994 Blizzard Entertainment.
Todos los derechos reservados. Interplay Productions Ltd.

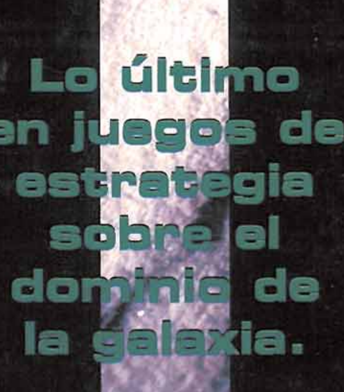




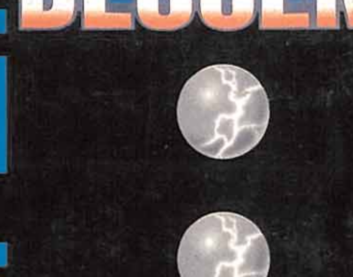








SPACE
FEDERATION
Lo último
en juegos de
estrategia
sobre el
dominio de
la galaxia.
Disponible
en PC
© 1994 Techtonics and Interplay Productions Ltd.
Todos los derechos reservados
Distribuidos por:
ArcadiA
software, s.a.



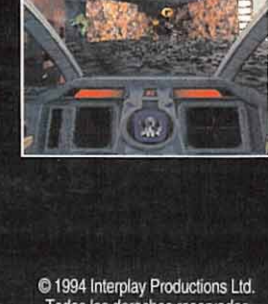












360° DE ACCIÓN
4.800 KPH DE EXCITACIÓN
A 90 METROS BAJO TIERRA
DESCENT
DISPONIBLE EN PC
Y CD-ROM
© 1994 Interplay Productions Ltd.
Todos los derechos reservados